ISBN4-04-714513-0 C0376 P1900E

9784047145139

定価1,900円(本体1,845円)

1910376019003

GOD'S IN HIS HEAVEN, ALL'S RIGHT WITH THE WORLD.

新世紀エヴァンゲリオンRPG
【NERV白書】

角川書店

コンプコレクションスペシャル
新世紀エヴァンゲリオンRPG【NERV白書】
原作 GAINAX
著 中澤光博(ORG)
角川書店

コンプコレクションスペシャル

新世紀エヴァンゲリオンRPG

NERV白書

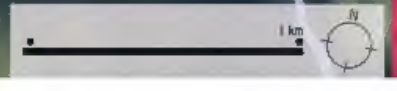
原作 GAINAX
著 中澤光博(ORG)

Comp Collection Special
Neon Genesis
EVANGELION-RPG
The NERV White Paper

角川書店

TOKYO-3

第3新東京市



ようこそ Nerv江

LY FOR YOUR EYES ONLY FOR

新世紀エヴァンゲリオンRPG

Comp Collection Special
Neon Genesis
EVANGELION-RPG
The NERV White Paper

NERV白書

原作 GAINAX
著 中澤光博(ORG)

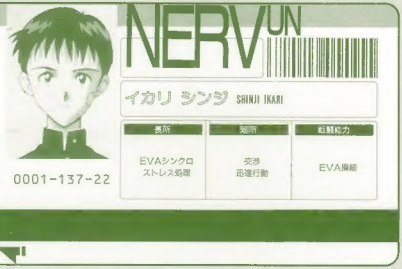
極秘

TOP SECRET

NEON GENESIS
EVANGELION-RPG
THE NERV
WHITE PAPER

CARD BOX

Complete
11 Major
and
63 Minor
Cards
in
Full Color



THE NERV WHITE PAPER

THE NERV WHITE PAPER

THE NERV WHITE PAPER

EVANGELION-RPG

NEON GENESIS

OPEN

裁きを告げる者、使徒

天使の名を冠された脅威の対象「使徒」。
彼らは人類の敵として、シンジたちの駆るEVAと
死闘を繰り広げる。
ここでは、正体も目的も謎の使徒を、
その能力とともに紹介していく。

使徒には決まった形態やサイズといったものがない。人型から鯨のようなものまで、超微細から超極大まで、実にさまざまだ。共通点はATフィールドを持っていることと人類に戦いを挑んでくることくらいである。

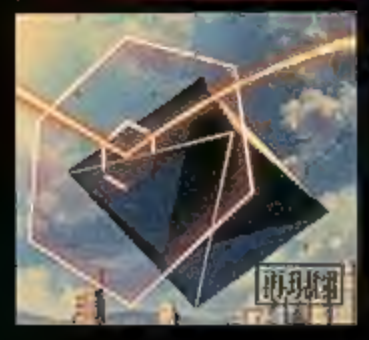
彼らは地中、海中、宇宙のあらゆる所に潜み、ある一定の法則に従って次々と孵化してくるのだ。その法則や順番は、NERVの上位組織である秘密結社ゼーレの握る「死海文書」に記されているらしい。

自己再生能力

完全に独立した戦闘兵器として活動する使徒には、損傷を自己修復する機能までもが備わっている。

コア

使徒を制御する中枢にして唯一の弱点と推測される部分。ここを破壊することがもっとも確実な使徒撃退の方法である。



ATフィールド

使徒はATフィールドと呼ばれる、バリアーのようなものを持っている。これがある限り通常兵器は無効。

セカンド・インパクト

西暦2000年に起こった悲劇。表向きには大質量隕石の衝突が原因とされたが、実際には南極で発見された使徒に、人類が不用意に手を出したために起こった事件である。南極大陸を圧するほどの爆発と、地球規模の天変地異は人類の半数以上を死にいたらしめた。

第壱章

一

〇

五

世界

せかいのせつめい

エヴァンゲリ

概説:エヴァンゲリオン

このパートにはエヴァンゲリオンの世界に関する、
さまざまな情報が詰まっています。TVを見ていたあなたも、
そうでないあなたも、ぜひ一度目を通してみてください。
それでは、魅惑のエヴァンゲリオン・ワールドへようこそ!

1　2版　2000年　9月13日　　毎朝新聞

南極で巨大爆発

毎朝新聞
号外
発行所
毎朝新聞社
〒160　東京都武蔵野市
電話　0422
編集局
社会部　(53)　5668
文化部　(53)　5668
広告局　(53)　5668
総務局　(53)　5668
購買局　(53)　5668

南半球諸国壊滅か

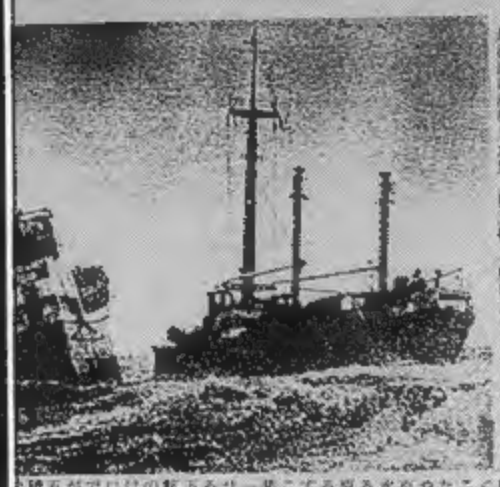
死者・不明者　五千万人以上

原因不明

隕石落下の可能性

国連調査団、明日出発

本社、豪支局
連絡とれず



西暦2000年９月、地球を襲った空前の隕石は、地軸の変動や水位上昇等の大異変をもたらしました。その天体的大異変は、人類の半数にも近い、20億の人々を死に至らしめたのです。

また、大量に生じた難民は、およそ１年の間、人類社会を混乱に陥れました。これが世にいう「セカンド・インパクト」です。

――ですが、真相は異なっていました。

国連や各国政府により隠蔽(いんぺい)されたセカンド・インパクトの真実。それは、南極で発見された使徒と呼ばれる未知の存在に手を出したことによる、暴走の結果にほかならなかったのです。

セカンド・インパクトによる被害の甚大さに、また、予見されるさらなる使徒の襲来に、時の指導者たちは恐怖しました。

――サード・インパクトだけは避けなくてはならない。

この共通した認識のもと、使徒の正体とその対処方法を探求することが、セカンド・インパクトからの復興とあわせて、人類の最高命題とされたのです。

そしてセカンド・インパクトから５年後の西暦2010年。国連直属の「人工進化研究所（ゲヒルン）」を母体とする特務機関「NERV(ネルフ)」が秘密裏に発足しました。

使徒襲来が予想される神奈川県の箱根山中に本拠を構えたNERVは、予想されるサード・インパクトを防ぐためのあらゆる権限を与えられました。

彼らの最初の仕事。それは、巨大な汎用人型決戦兵器・人造人間エヴァンゲリオンと迎撃用要塞都市・第３新東京市を完成させ、使徒を迎撃することだったのです。

オン・ワールド

そして決戦の準備が整った西暦2015年。ついに彼らはやってきました。

使徒サキエルが第3新東京市の東方海上に姿を現したのです。

15年ぶりに姿を現した使徒に、国連軍（自衛隊）は一応の抵抗を試みました――が、ミサイルや砲爆撃などの通常兵器はまったく通用しませんでした。最終手段として投入したn²地雷(過去の核兵器にも匹敵）までもが無効に終わると、国連軍はついに抵抗を断念してしまいます。

妨害もなくなり、第3新東京市への移動を再開する使徒。

そんなとき、長らく別れて暮らしていた父親に招かれ、第3新東京市へやって来た14歳の中学生がいました。

少年の名は碇シンジ。

NERVの司令である彼の父親碇ゲンドウは、再会したばかりの息子に、エヴァンゲリオンに搭乗して使徒と戦うことを強要します。

最初は反発を示したシンジでしたが、「ほかにパイロットとしての適性を持った者がいない」という事実と、NERVの作戦課長である葛城ミサトの説得に、操縦者となることに同意。こうして、人類に残された最後の希望――エヴァンゲリオンがついに実戦に投入されることになったのです。

激戦の末、シンジの乗るエヴァンゲリオン初号機は、辛くも初陣を勝利で飾り、まずは脅威を退けることができました。

しかしそれは、始まりの終わりでしかなかったのです。

この戦いを境に、使徒たちは次々と第3新東京市への襲来を始めたのです。

負傷から回復した綾波レイ（実験用のエヴァンゲリオン零号機を操縦)、ドイツ帰りの天才少女惣流・アスカ・ラングレー（量産型の弐号機を操縦）を加え、戦いはますます激化。

ヴェールに隠された数々の秘密。

碇親子の確執。

NERV内外に巡らされた陰謀の地下茎。

もろもろの問題を抱えたままに、NERV対使徒の戦いはクライマックスを迎えようとしています――。

セカンドインパクトとその後の世界

1.セカンドインパクト

20世紀最後の年、西暦2000年9月13日、南極大陸マーカム山に**大質量隕石**が落下した。その直後に発生した津波と噴出した水による海面上昇によって、南半球諸国あわせて20億以上の人々が死亡し、有史以来、人類の被った最大の天災となった。

2.北半球諸国の動乱

北半球の諸国も海面上昇によって多大の被害を生じ、大混乱となった。隕石の落下から2日後の2000年9月15日、インド・パキスタン国境で難民たちの衝突から戦端が開かれると各地で軍事衝突が発生した。

9月20日には東京に新型爆弾が投下され、80万人の人命が失われた。

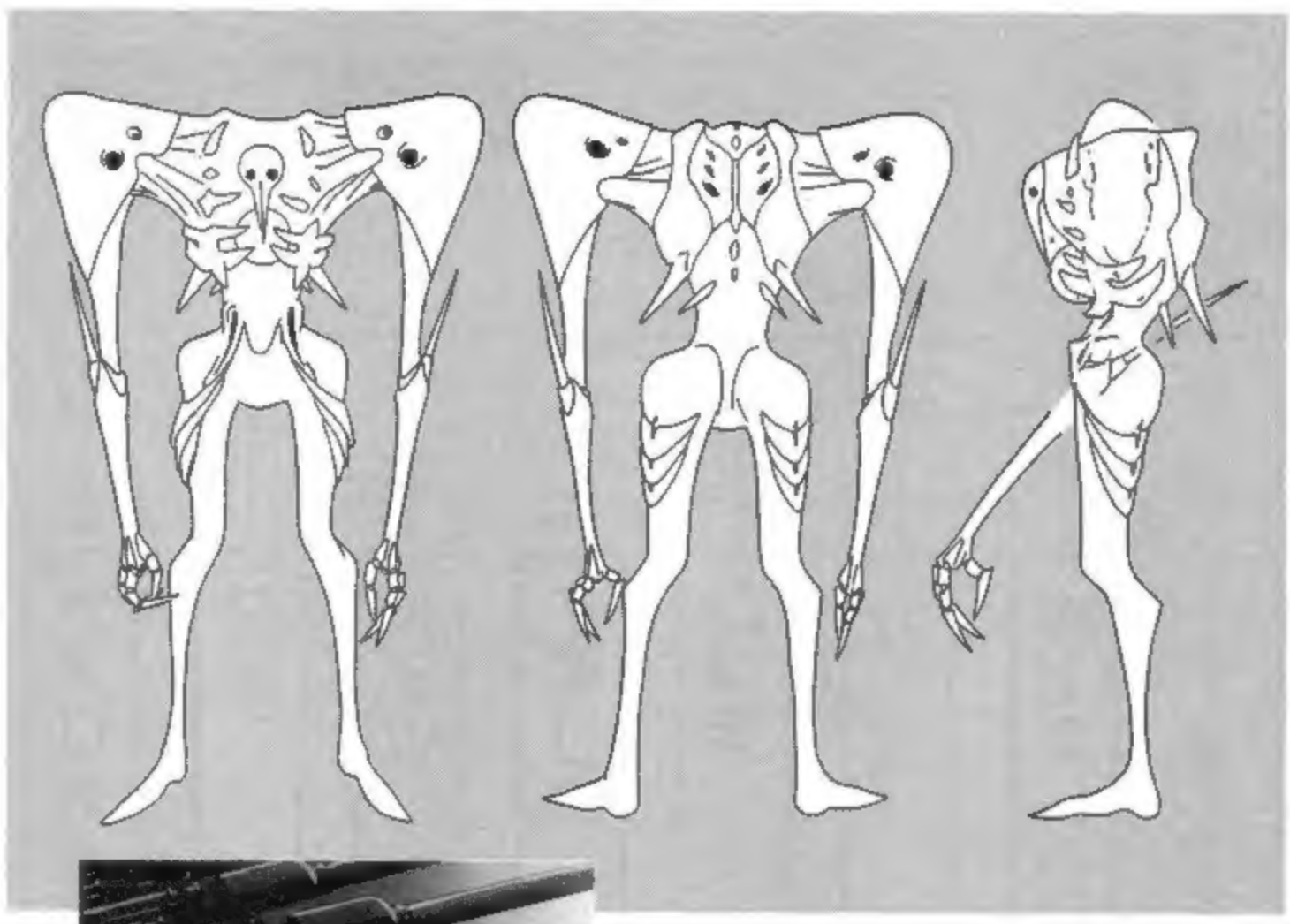
翌2001年2月14日、**バレンタイン休戦臨時条約**が結ばれるまで、世界各地の紛争は続いた。

3.第2新東京遷都

日本臨時政府は新型爆弾によって壊滅した東京の復興を断念し、長野県松本市に遷都を決定し、2001年、**第2新東京市**として着工した。

復興は急速にすすみ、2003年初頭までに第2新東京市は首都としての役割を十分にはたすようになった。

2005年には第二次遷都計画が国会で承認され、富士箱根に第3新東京市の建設がすすんでいる。



NEON
GENESIS
EVANGELION-RPG

CHAPTER : 1

NEON GENESIS 2015

オン・ワールド

そして決戦の準備が整った西暦2015年。ついに彼らはやってきました。

使徒サキエルが第3新東京市の東方海上に姿を現したのです。

15年ぶりに姿を現した使徒に、国連軍（自衛隊）は一応の抵抗を試みました――が、ミサイルや砲爆撃などの通常兵器はまったく通用しませんでした。最終手段として投入したn²地雷（過去の核兵器にも匹敵）までもが無効に終わると、国連軍はついに抵抗を断念してしまいます。

妨害もなくなり、第3新東京市への移動を再開する使徒。

そんなとき、長らく別れて暮らしていた父親に招かれ、第3新東京市へやって来た14歳の中学生がいました。

少年の名は碇シンジ。

NERVの司令である彼の父親碇ゲンドウは、再会したばかりの息子に、エヴァンゲリオンに搭乗して使徒と戦うことを強要します。

最初は反発を示したシンジでしたが、「ほかにパイロットとしての適性を持った者がいない」という事実と、NERVの作戦課長である葛城ミサトの説得に、操縦者となることに同意。こうして、人類に残された最後の希望――エヴァンゲリオンがついに実戦に投入されることになったのです。

激戦の末、シンジの乗るエヴァンゲリオン初号機は、辛くも初陣を勝利で飾り、まずは脅威を退けることができました。

しかしそれは、始まりの終わりでしかなかったのです。

この戦いを境に、使徒たちは次々と第3新東京市への襲来を始めたのです。

負傷から回復した綾波レイ（実験用のエヴァンゲリオン零号機を操縦）、ドイツ帰りの天才少女惣流・アスカ・ラングレー（量産型の弐号機を操縦）を加え、戦いはますます激化。

ヴェールに隠された数々の秘密。

碇親子の確執。

NERV内外に巡らされた陰謀の地下茎。

もろもろの問題を抱えたままに、NERV対使徒の戦いはクライマックスを迎えようとしています――。

セカンドインパクトとその後の世界

1.セカンドインパクト

20世紀最後の年、西暦2000年9月13日、南極大陸マーカム山に**大質量隕石**が落下した。その直後に発生した津波と溶け出した氷による海面上昇によって、南半球諸国あわせて20億以上の人々が死亡し、有史以来、人類の被った最大の大災害となった。

2.北半球諸国の動乱

北半球の諸国も海面上昇によって多大の被害を生じ、大混乱となった。隕石の落下から2日後の2000年9月15日、インド・パキスタン国境で領民どうしの衝突から戦端が開かれると各地で軍事衝突が発生した。

9月20日には東京に新型爆弾が投下され、80万人の人命が失われた。

翌2001年2月14日、**バレンタイン休戦緊急条約**が結ばれるまで、世界各地の紛争は続いた。

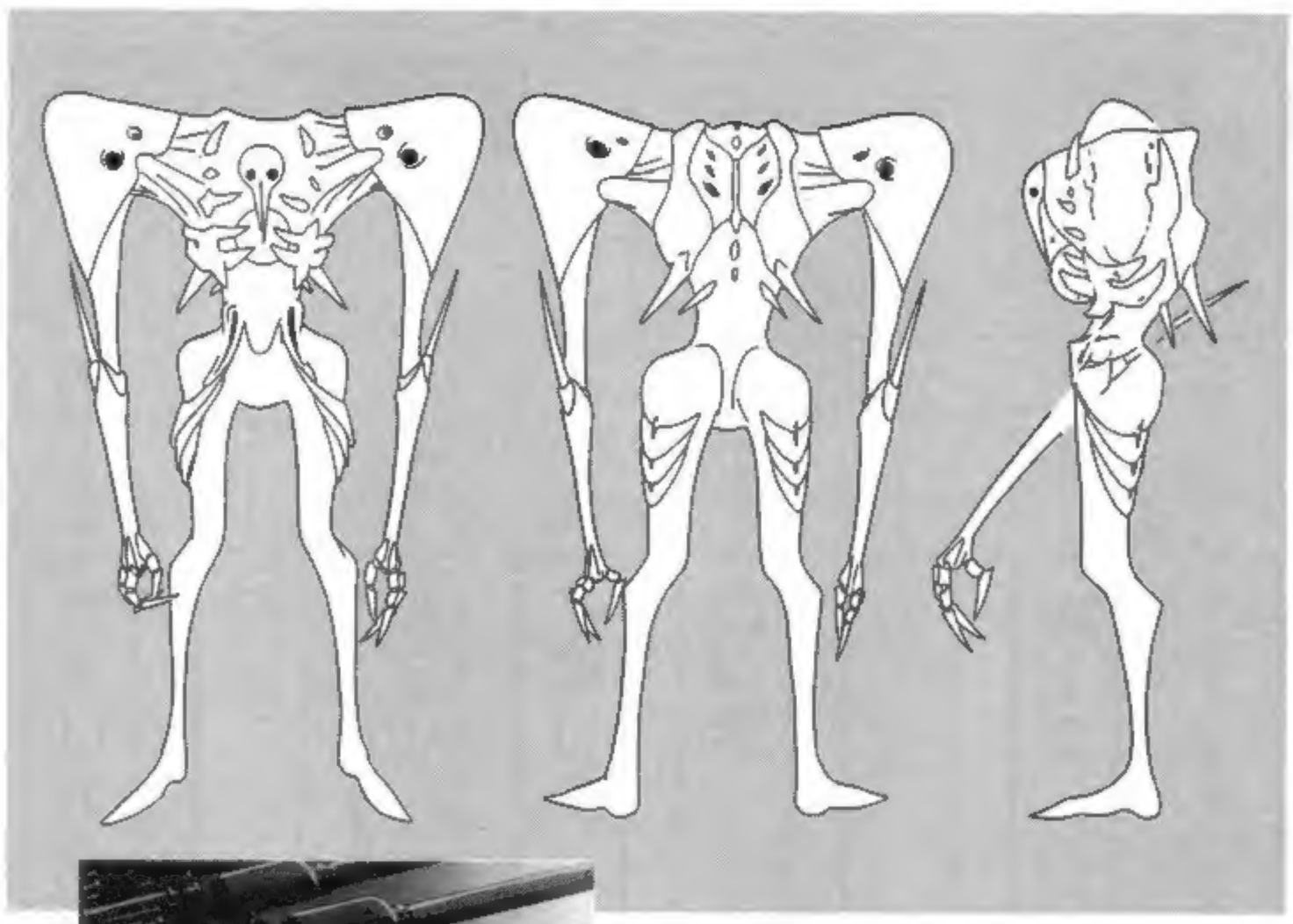
3.第2新東京遷都

日本臨時政府は新型爆弾によって壊滅した東京の復興を断念し、長野県長本山に遷都を決定し、2001年、**第2新東京市**として着工した。

復興は急速にすすみ、2003年初頭までに第2新東京市は首都としての機能を十分にはたすようになった。

2005年には第二次遷都計画が国会で承認され、第十使徒に第3新東京市の建設がすすんでいる。

SECOND IMPACT



NEON
GENESIS
EVANGELION-RPG

CHAPTER : 1

NEON GENESIS 2015

西暦2015年の世界と日本

セカンド・インパクトから15年。世界は、地勢も政治状況も大きく変わってしまいました。ここでは、エヴァンゲリオンが活躍する2015年の世界について解説します。

西暦2015年の世界

西暦2000年に南極で起きたセカンド・インパクトにより、世界は混乱の渦に呑み込まれてしまいました。

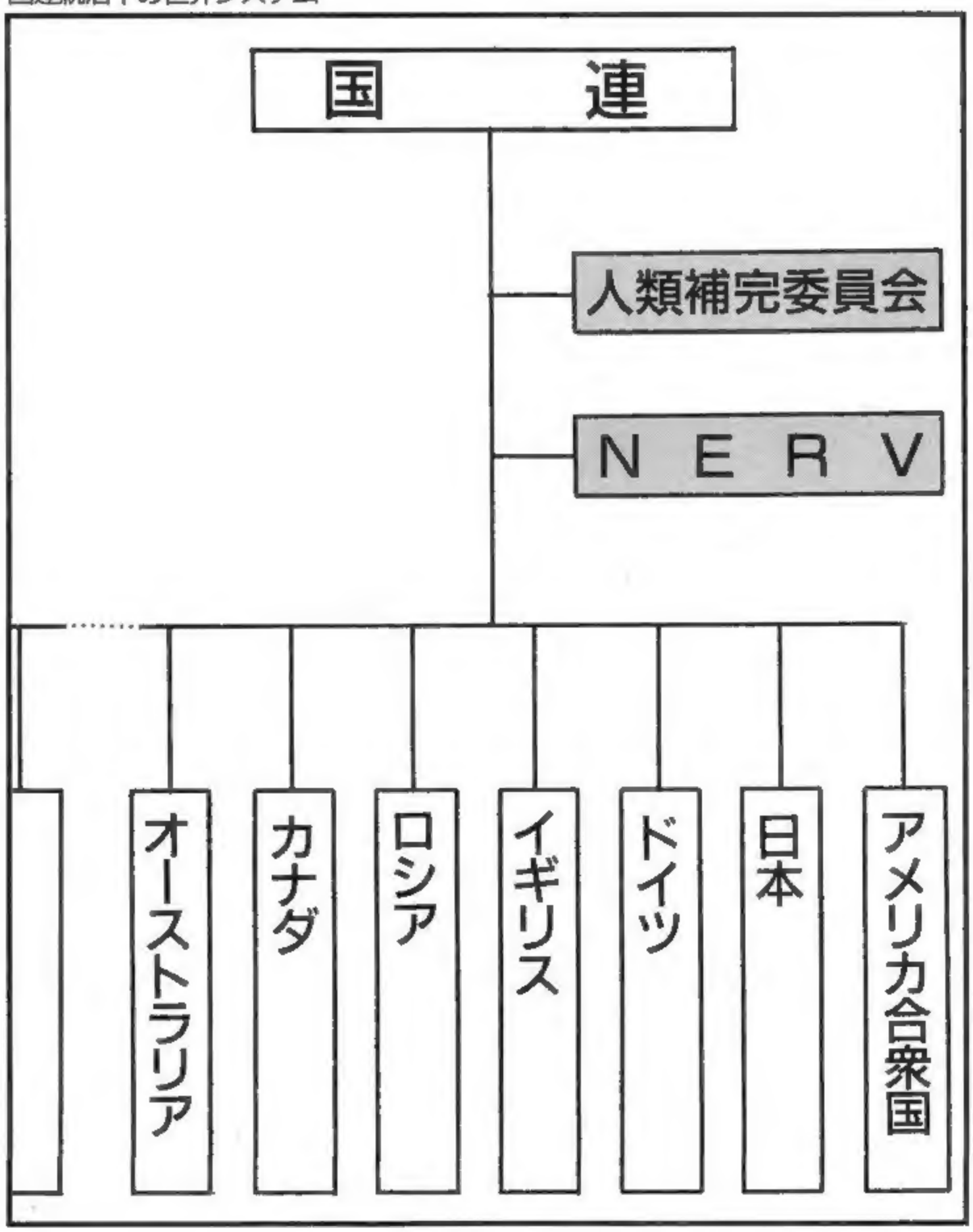
セカンド・インパクトそのものの衝撃波はもちろん、南極の氷が解け出し、海面が上昇したことにより、人類は多くの文明圏とその住民を失いました。そう、ほとんどの都市は沿岸部に位置しているのです。このため、医療・難民問題などに加え、気象変化により食糧事情が悪化。セカンド・インパクト直後から各地で紛争（アジアでは印パの難民紛争など）が相次いだのです。

ようやく停戦条約（バレンタイン条約）が締結されたのは翌年――正確には5カ月後のことでした。その後も多少の混乱はあったものの（中越の南沙紛争など）、人類は争うよりも、お互いに力を合わせて復興に力を注ぐ道を選んだのです。もちろんそうした流れの陰には、使徒という脅威に対する恐怖があったことは間違いありません。

2015年現在では、いわゆるバレンタイン平和体制のもと、各国軍隊はそのほとんどが国連の指揮下に入って、活動を管理されています。人類再興を旗印に新創設された国連は、大幅に権限を強化され、必要に応じて各国の主権を制限する力すら与えられているのです。

各国のそれぞれの政府は、一応自国内での完全な自治権を有しています。しかし、こと使徒がらみになると、議会への口封じや一般大衆への隠蔽工作のため、国連（もしくはゼーレと呼ばれるカルト集団）の方策に従わざるをえない、というのが実情です。

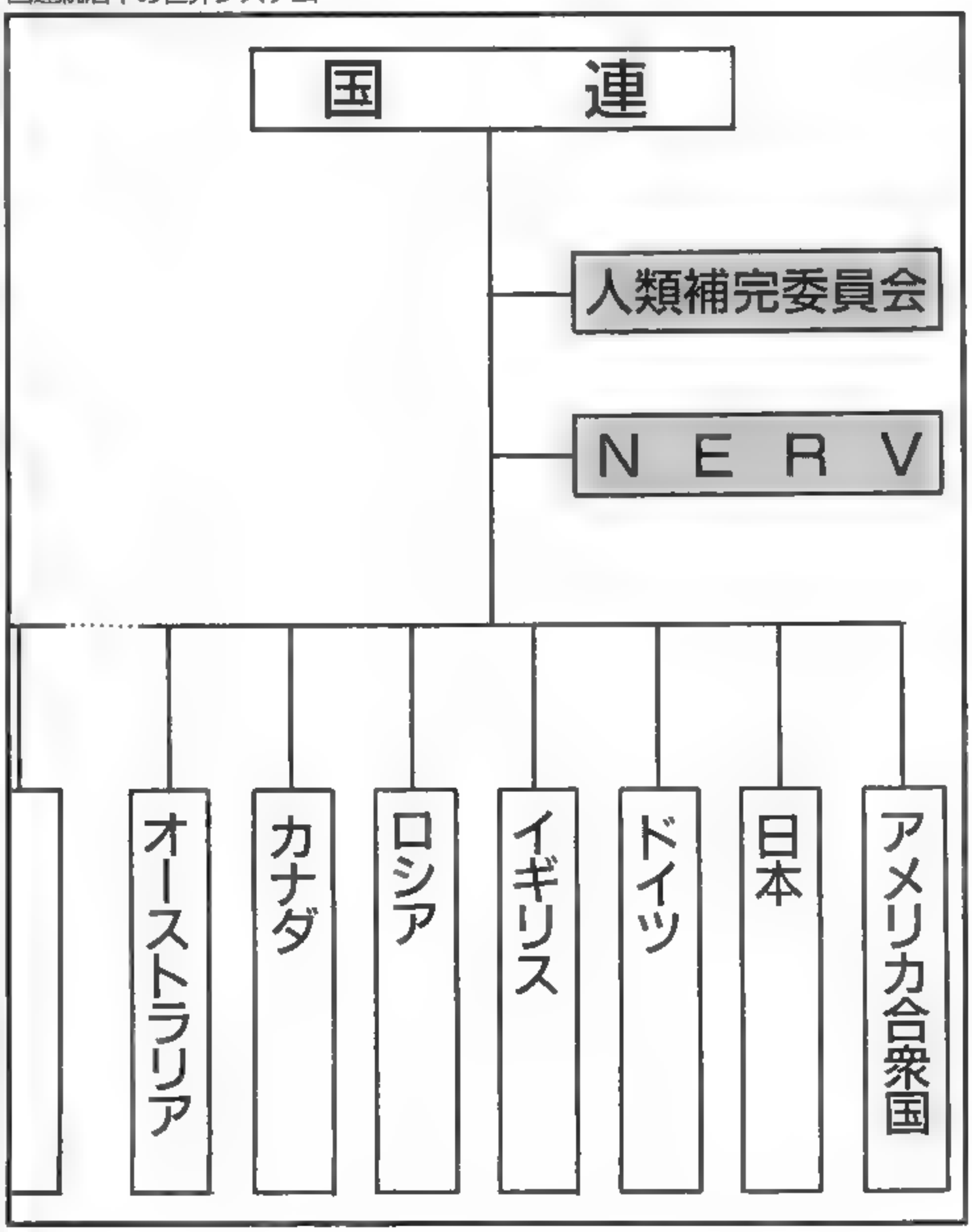
国連統治下の世界システム



西暦2015年の世界と日本

セカンド・インパクトから15年。世界は、地勢も政治状況も
大きく変わってしまいました。ここでは、エヴァンゲリオンが活躍する
2015年の世界について解説します。

国連統治下の世界システム



西暦2015年の世界

西暦2000年に南極で起きたセカンド・インパクトにより、世界は混乱の渦に呑み込まれてしまいました。

セカンド・インパクトそのものの衝撃波はもちろん、南極の氷が解け出し、海面が上昇したことにより、人類は多くの文明圏とその住民を失いました。そう、ほとんどの都市は沿岸部に位置しているのです。このため、医療・難民問題などに加え、気象変化により食糧事情が悪化。セカンド・インパクト直後から各地で紛争（アジアでは印パの難民紛争など）が相次いだのです。

ようやく停戦条約（バレンタイン条約）が締結されたのは翌年――正確には5カ月後のことでした。その後も多少の混乱はあったものの（中越の南沙紛争など）、人類は争うよりも、お互いに力を合わせて復興に力を注ぐ道を選んだのです。もちろんそうした流れの陰には、使徒という脅威に対する恐怖があったことは間違いありません。

2015年現在では、いわゆるバレンタイン平和体制のもと、各国軍隊はそのほとんどが国連の指揮下に入って、活動を管理されています。人類再興を旗印に新創設された国連は、大幅に権限を強化され、必要に応じて各国の主権を制限する力すら与えられているのです。

各国のそれぞれの政府は、一応自国内での完全な自治権を有しています。しかし、こと使徒がらみになると、議会への口封じや一般大衆への隠蔽工作のため、国連（もしくはゼーレと呼ばれるカルト集団）の方策に従わざるをえない、というのが実情です。

西暦2015年の日本

日本国内もだいぶ様変わりしているはずですが、その実情はどうなっているのでしょう？

まず諸外国と同じように、日本でも沿岸部の都市はセカンド・インパクトやその後の混乱で壊滅。海に面した都市や交通網・施設の多くが水没してしまいました。もちろん首都たる東京もその機能を果たさなくなってしまったため、日本政府は2001年に長野県松本市への遷都を決定。急場をしのぎます。

次に政治的な変化ですが、経済・軍事的に余裕のなくなった米軍は撤退。厚木などの基地は放棄され（横須賀軍港は水没）、日米安保体制から国連主導による世界体制下での協調路線への移行が行われました。

この国連への協調は、日本に限らず現存するほぼすべての国家が行った政策だったのですが――日本にだけはやや特殊な事情がありました。

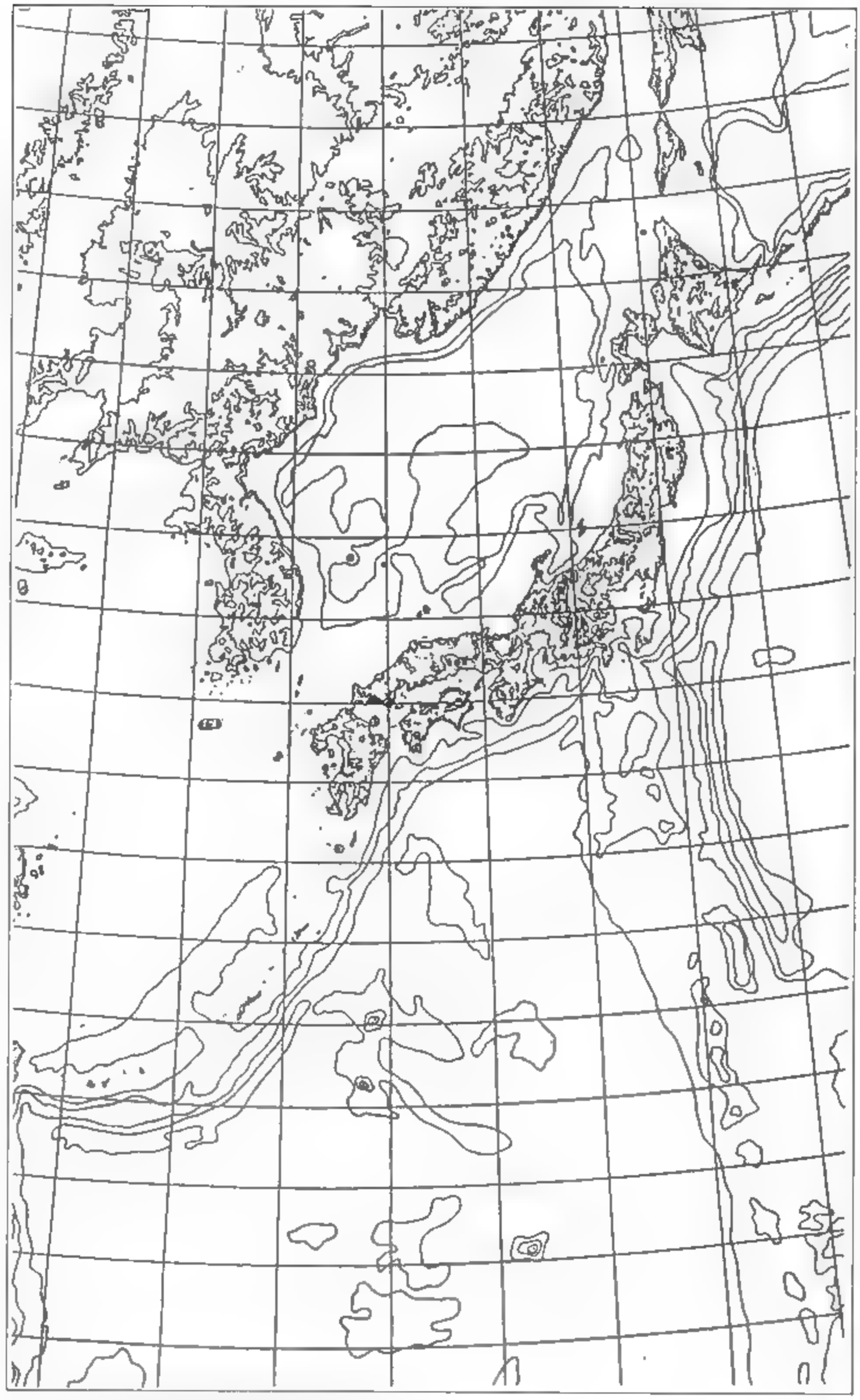
ある種の資料や現地調査などからひとつの事実が判明していたのです。

将来、使徒の襲来するであろう場所が、日本の箱根にあるらしい――というのがそれです。

このため、日本は各国の中でも、使徒迎撃のために国連に最優先で協力せざるをえない状況に追い込まれてしまったのです。選択の余地は残されていませんでした。

国連の組織であるNERVが、日本にいながら政府の監視や干渉を免れているのも、そのためです。無論、日本政府はそのことを快く思ってはおりませんが、しかたないので目をつぶっているという状態にあります。

軍事的にも、自衛隊は国連軍の指揮下に組み込まれています。自衛隊から日の丸は取り外されており、現に第3新東京市周辺は国連軍第2方面軍により統括されています。第4の自衛隊として戦略自衛隊（JSSDF）が創設されるなどの変化もありましたが、これも国連の主導によるものでした。自衛隊やその装備に関しては35ページを参照してください。



変わってしまった日本地図／わかりにくいかもしれないが、海岸の平野や半島部の多くが水没し、地形が変わってしまっている。

西暦2015年の日本

日本国内もだいぶ様変わりしているはずですが、その実情はどうなっているのでしょう？

まず諸外国と同じように、日本でも沿岸部の都市はセカンド・インパクトやその後の混乱で壊滅。海に面した都市や交通網・施設の多くが水没してしまいました。もちろん首都たる東京もその機能を果たさなくなってしまったため、日本政府は2001年に長野県松本市への遷都を決定。急場をしのぎます。

次に政治的な変化ですが、経済・軍事的に余裕のなくなった米軍は撤退。厚木などの基地は放棄され（横須賀軍港は水没）、日米安保体制から国連主導による世界体制下での協調路線への移行が行われました。

この国連への協調は、日本に限らず現存するほぼすべての国家が行った政策だったのですが――日本にだけはやや特殊な事情がありました。

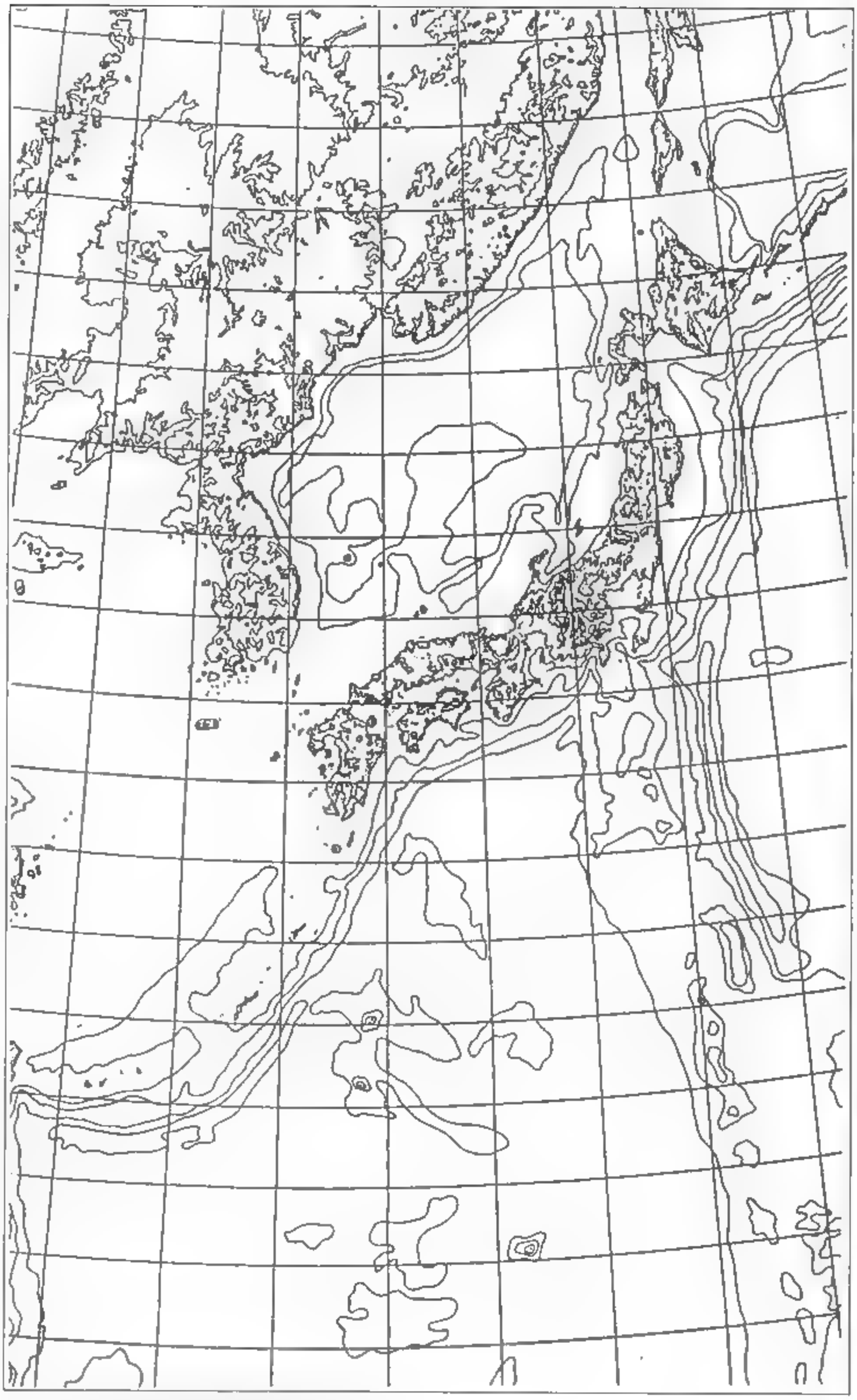
ある種の資料や現地調査などからひとつの事実が判明していたのです。

将来、使徒の襲来するであろう場所が、日本の箱根にあるらしい――というのがそれです。

このため、日本は各国の中でも、使徒迎撃のために国連に最優先で協力せざるをえない状況に追い込まれてしまったのです。選択の余地は残されていませんでした。

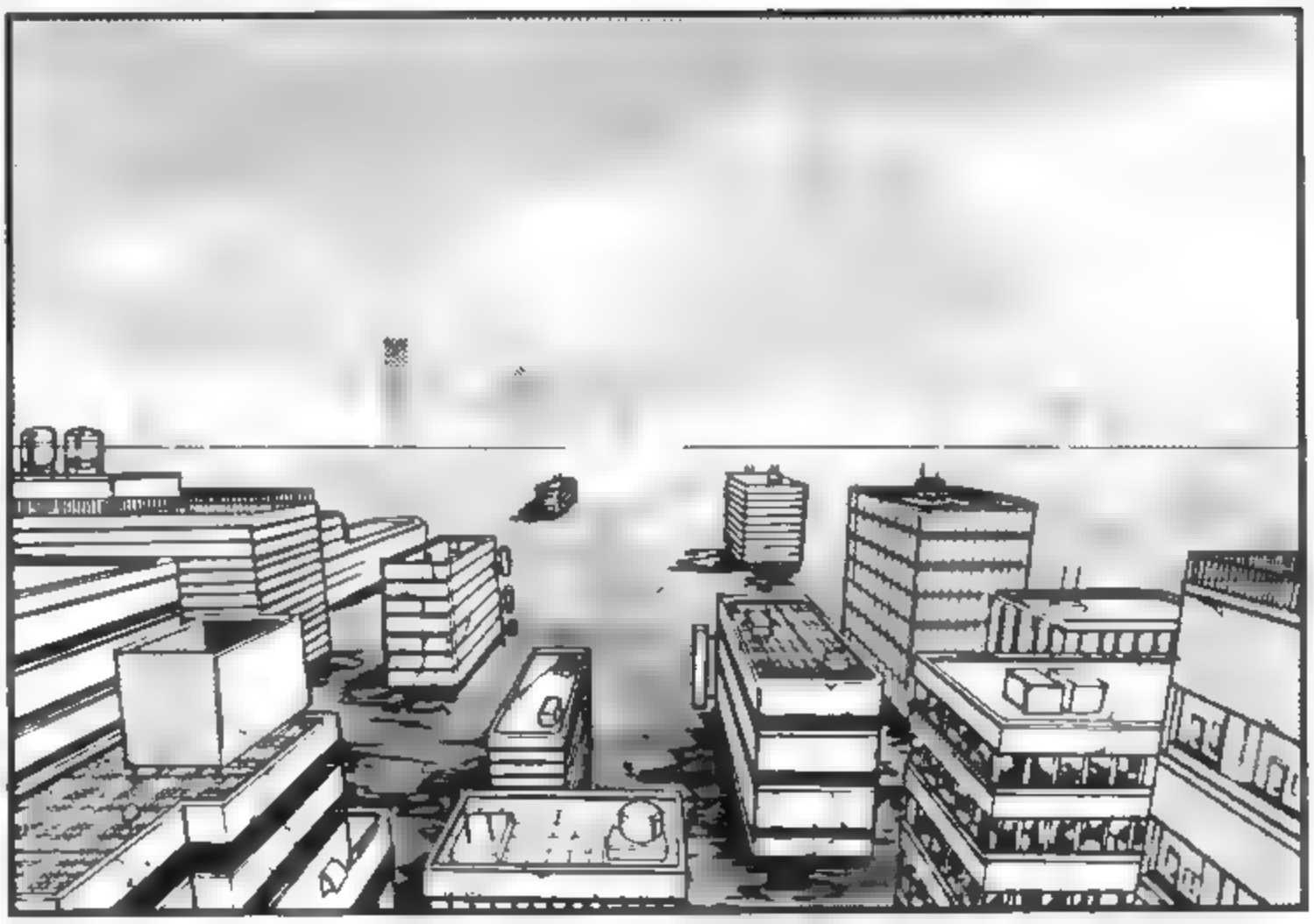
国連の組織であるNERVが、日本にいながら政府の監視や干渉を免れているのも、そのためです。無論、日本政府はそのことを快く思ってはおりませんが、しかたないので目をつぶっているという状態にあります。

軍事的にも、自衛隊は国連軍の指揮下に組み込まれています。自衛隊から日の丸は取り外されており、現に第3新東京市周辺は国連軍第2方面軍により統括されています。第4の自衛隊として戦略自衛隊（JSSDF）が創設されるなどの変化もありましたが、これも国連の主導によるものでした。自衛隊やその装備に関しては35ページを参照してください。

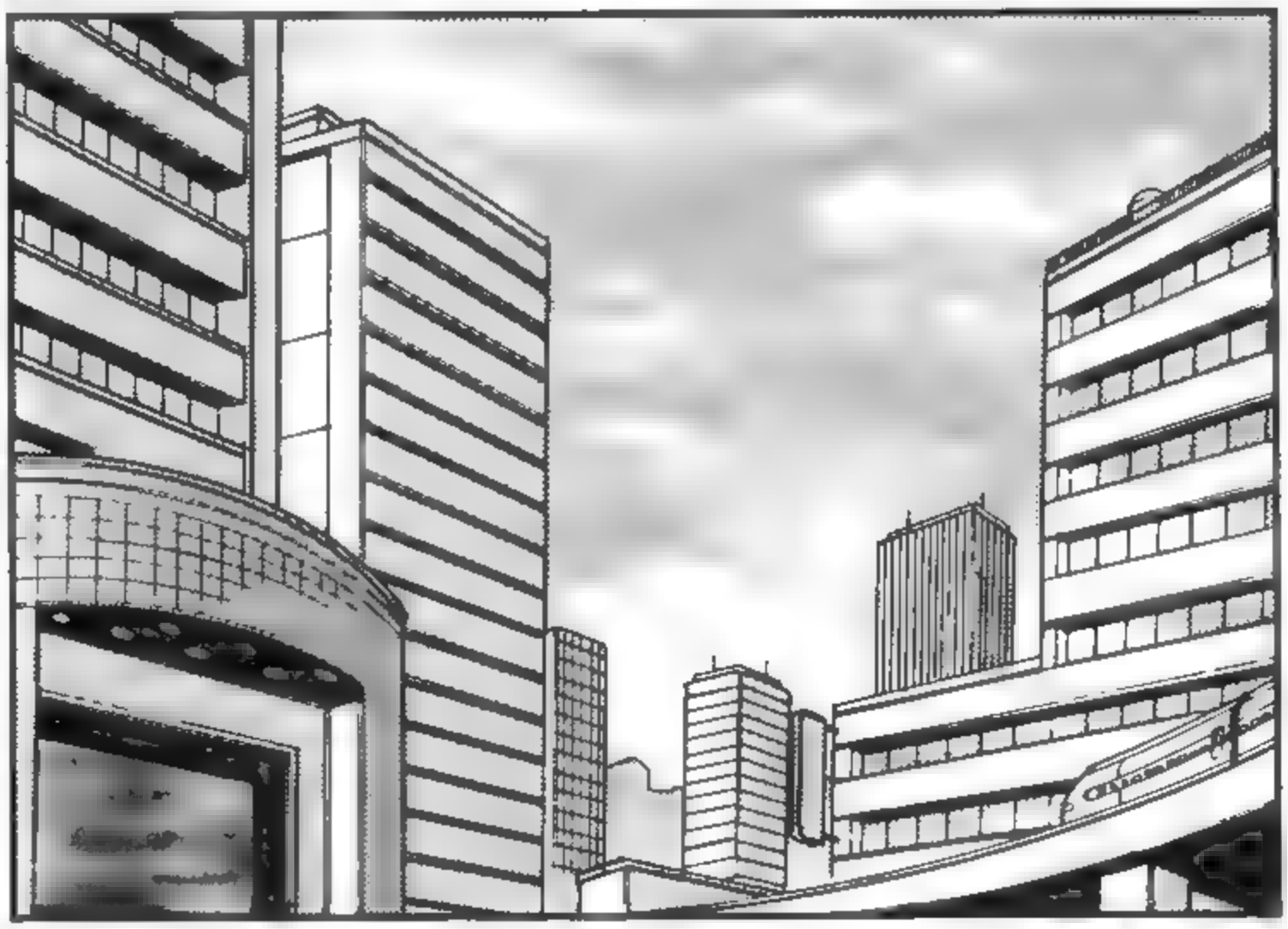


変わってしまった日本地図／わかりにくいかもしれないが、海岸の平野や半島部の多くが水没し、地形が変わってしまっている。

第1東京市（旧東京都）



第2新東京市



第3新東京市

3つの東京

西暦2015年には、東京という名の都市が3つ存在します。セカンド・インパクトによって水没してしまった旧東京都と、それに代わる新首都の第2新東京市。そして物語の舞台となる第3新東京市がそれです。

第1東京市（旧東京都）

東京都は沿岸部のほとんどがセカンド・インパクトの水位上昇と津波で壊滅。今では見る影もありません。

三鷹市や内陸部はまだ健在ですが、23区はそのほとんどが水没あるいは壊滅してしまっています。最近はようやく沿岸部の再開発と埋め立てが始まったところで、日本政府の肝いりで作られたロボット兵器JAの実験もそこで行われました（第7話）。

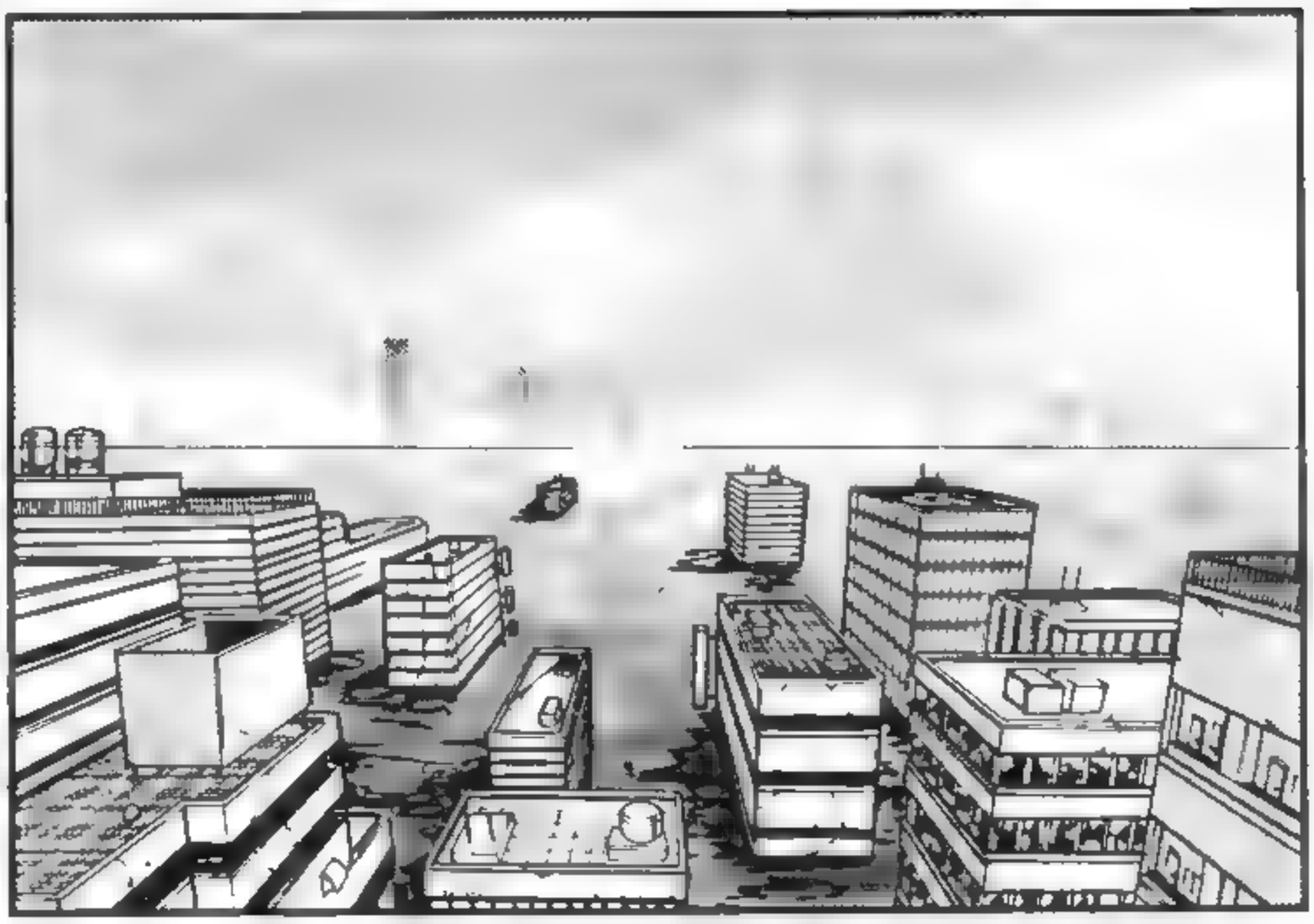
第2新東京市

2001年に国会を通過した遷都計画によって作られた計画都市。長野県松本市にあります。応急に作られた首都であったため、施設や国際空港などが整備され、実際に機能し始めたのは数年後でした。ですが、14年後の現在では、国会や政府のほとんどの施設や関係者はここに集中しています。

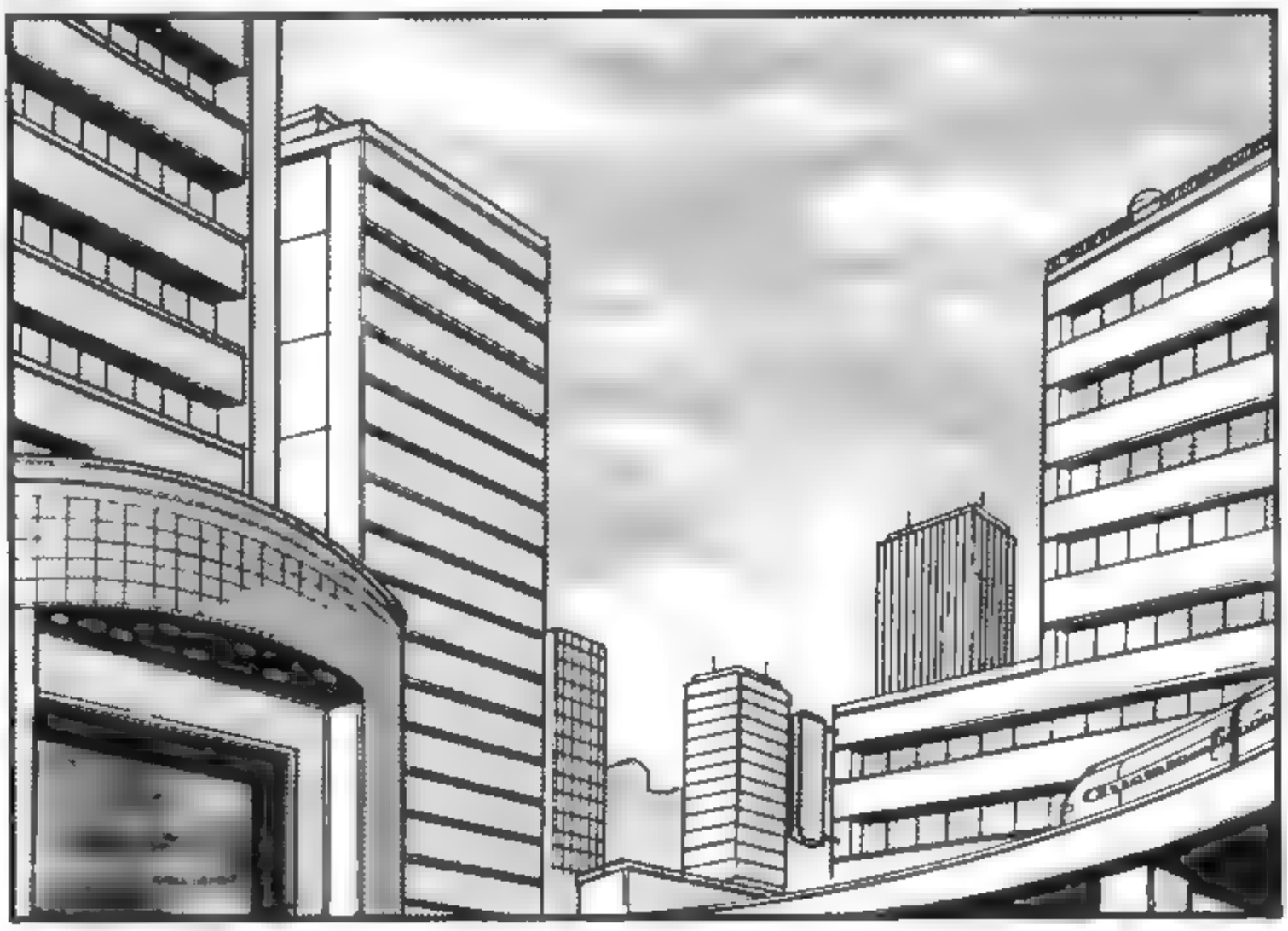
第3新東京市

一般の国民に「第2新東京市はあくまで応急の首府で、将来的には箱根に新首都を建設する」との説明で、建設が開始された計画都市。箱根（神奈川県西部、富士山の近く）にあります。実際には、NERVが使徒を撃退するために作られた要塞都市であることは言うまでもありません。第3新東京市については22ページ以降に詳しい解説があります。

第1東京市（旧東京都）



第2新東京市



第3新東京市

3つの東京

西暦2015年には、東京という名の都市が3つ存在します。セカンド・インパクトによって水没してしまった旧東京都と、それに代わる新首都の第2新東京市。そして物語の舞台となる第3新東京市がそれです。

第1東京市（旧東京都）

東京都は沿岸部のほとんどがセカンド・インパクトの水位上昇と津波で壊滅。今では見る影もありません。

三鷹市や内陸部はまだ健在ですが、23区はそのほとんどが水没あるいは壊滅してしまっています。最近はようやく沿岸部の再開発と埋め立てが始まったところで、日本政府の肝いりで作られたロボット兵器JAの実験もそこで行われました（第7話）。

第2新東京市

2001年に国会を通過した遷都計画によって作られた計画都市。長野県松本市にあります。応急に作られた首都であったため、施設や国際空港などが整備され、実際に機能し始めたのは数年後でした。ですが、14年後の現在では、国会や政府のほとんどの施設や関係者はここに集中しています。

第3新東京市

一般の国民に「第2新東京市はあくまで応急の首府で、将来的には箱根に新首都を建設する」との説明で、建設が開始された計画都市。箱根（神奈川県西部、富士山の近く）にあります。実際には、NERVが使徒を撃退するために作られた要塞都市であることは言うまでもありません。第3新東京市については22ページ以降に詳しい解説があります。

TOKYO-3周辺

第3新東京市周辺の地図を載せておきます。こまかくて細部はわからないと思いますが、海岸線がだいぶ変わってしまっています。

新横須賀軍港

水没した横須賀の近くに再建設された港です。基地にいた米軍は撤退してしまっているため、海上自衛隊の生き残りの一部が利用しています。第9話で戦場となった伊東沖とは、この近くです。

新小田原市

第3新東京市に一番近い港。沿岸部4kmくらいは水没してしまっています。ここの南に第3新東京市のための国際空港があり、スペースプレーン（旅客シャトル）などの発着も行っています。

航空自衛隊基地

航空自衛隊(JADSF)の基地です。NERV周辺の作戦機基地としては入間(埼玉県)と小松（石川県）が依然機能しています。百里基地は壊滅した後、統廃合されてしまったようです。米軍撤退により厚木基地も空自が使用しています。

訓練や支援（輸送・偵察など）部隊の基地はあちこちに点在しています。

新箱根湯本駅

第4話と第19話でシンジが第3新東京市を去ろうとしたときに舞台となった駅です。

リニヤ式の立派な鉄道の発着駅です。鉄道がここまでで、第3新東京市まで延びていないのには理由があります。地形の関係もありますが、第3新東京市にあまり一般人に立ち入ってほしくないというのがそれです。

また、この辺りには使徒の爆発によってできた第二芦ノ湖と第三芦ノ湖があります。

富士裾野の自衛隊演習場

第3新東京市から西へ峠1つ越した向こうには、富士裾野の自衛隊の演習場が存在します。また、富士山頂の新型観測レーダーは、襲来する使徒の早期発見に重要な役割を果たしています。

浅間山

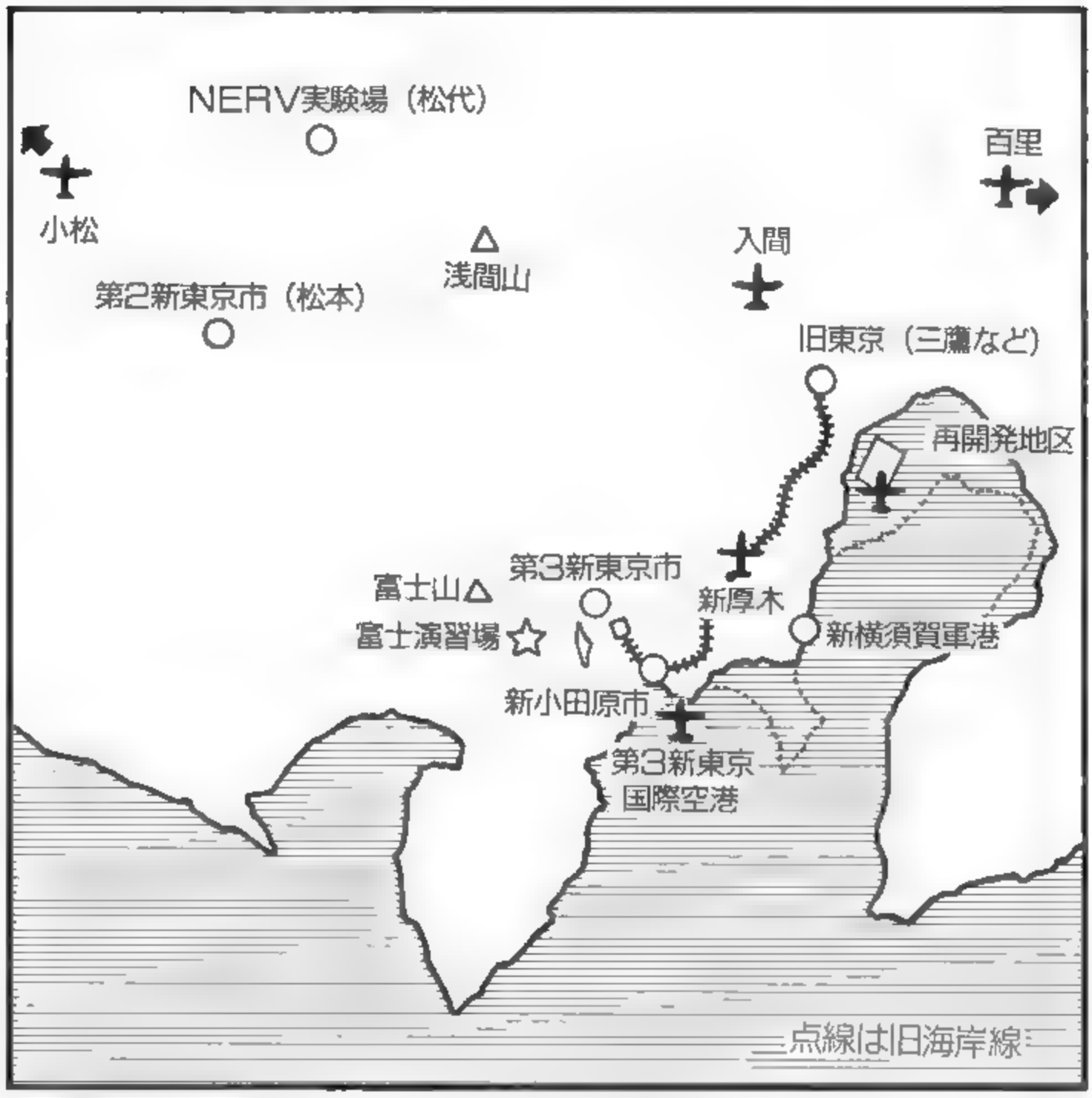
第10話で、使徒の卵が発見された活火山です。

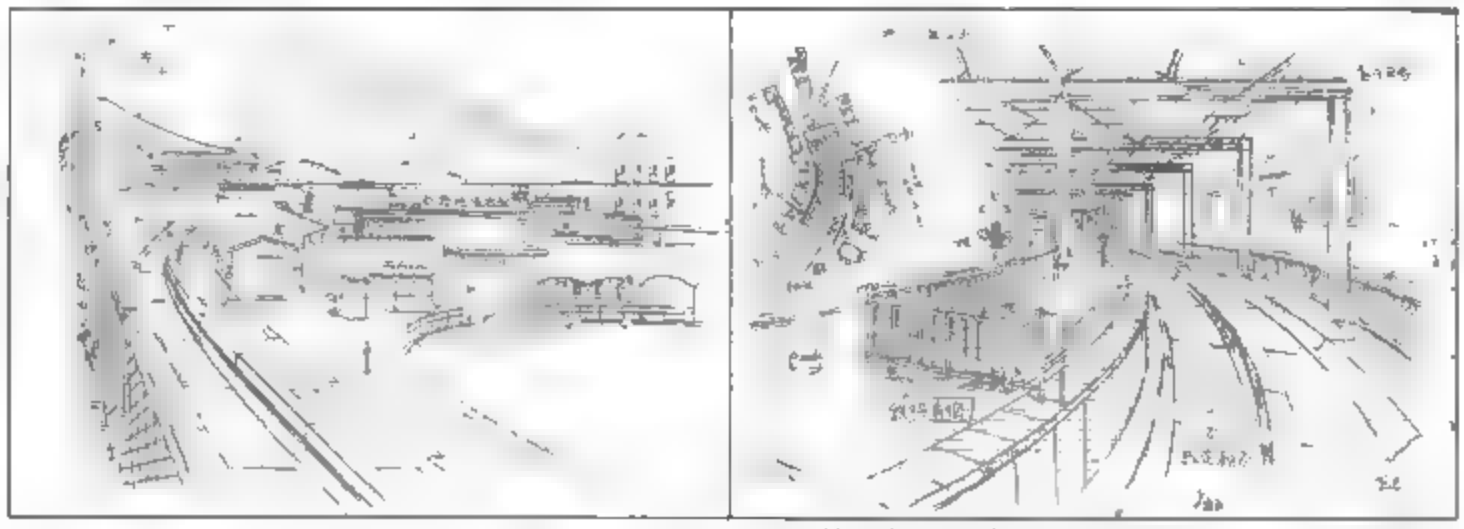
松代

NERVの実験場や補助施設が存在します。第3新東京市ではできない危険な実験をする場所であったり、第3新東京市が壊滅した場合の代替施設であったりします。

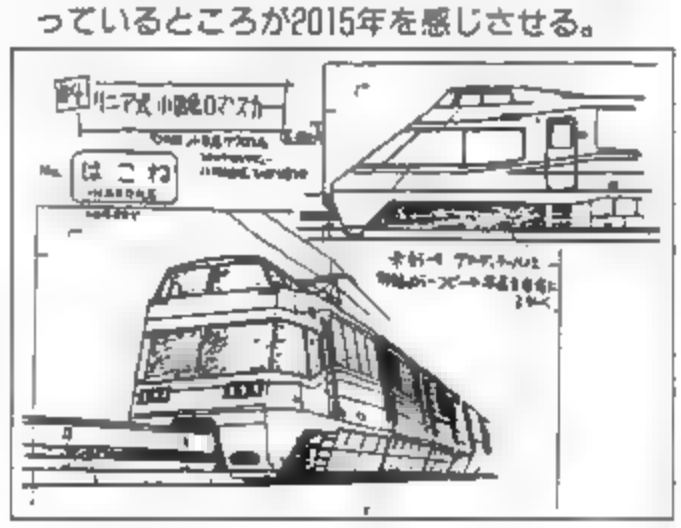
参号機の起動実験もここで行われました（第18話）。

第3新東京市　周辺図





第3新東京市と周囲の街をつなぐ新箱根湯本駅（上）とロマンスカー（下）。リニア式になっているところが2015年を感じさせる。



TOKYO-3周辺

第3新東京市周辺の地図を載せておきます。こまかくて細部はわからないと思いますが、海岸線がだいぶ変わってしまっています。

新横須賀軍港

水没した横須賀の近くに再建設された港です。基地にいた米軍は撤退してしまっているため、海上自衛隊の生き残りの一部が利用しています。第9話で戦場となった伊東沖とは、この近くです。

新小田原市

第3新東京市に一番近い港。沿岸部4kmくらいは水没してしまっています。ここの南に第3新東京市のための国際空港があり、スペースプレーン（旅客シャトル）などの発着も行っています。

航空自衛隊基地

航空自衛隊(JADSF)の基地です。NERV周辺の作戦機基地としては入間(埼玉県)と小松（石川県）が依然機能しています。百里基地は壊滅した後、統廃合されてしまったようです。米軍撤退により厚木基地も空自が使用しています。

訓練や支援（輸送・偵察など）部隊の基地はあちこちに点在しています。

新箱根湯本駅

第4話と第19話でシンジが第3新東京市を去ろうとしたときに舞台となった駅です。

リニヤ式の立派な鉄道の発着駅です。鉄道がここまでで、第3新東京市まで延びていないのには理由があります。地形の関係もありますが、第3新東京市にあまり一般人に立ち入ってほしくないというのがそれです。

また、この辺りには使徒の爆発によってできた第二芦ノ湖と第三芦ノ湖があります。

富士裾野の自衛隊演習場

第3新東京市から西へ峠1つ越した向こうには、富士裾野の自衛隊の演習場が存在します。また、富士山頂の新型観測レーダーは、襲来する使徒の早期発見に重要な役割を果たしています。

浅間山

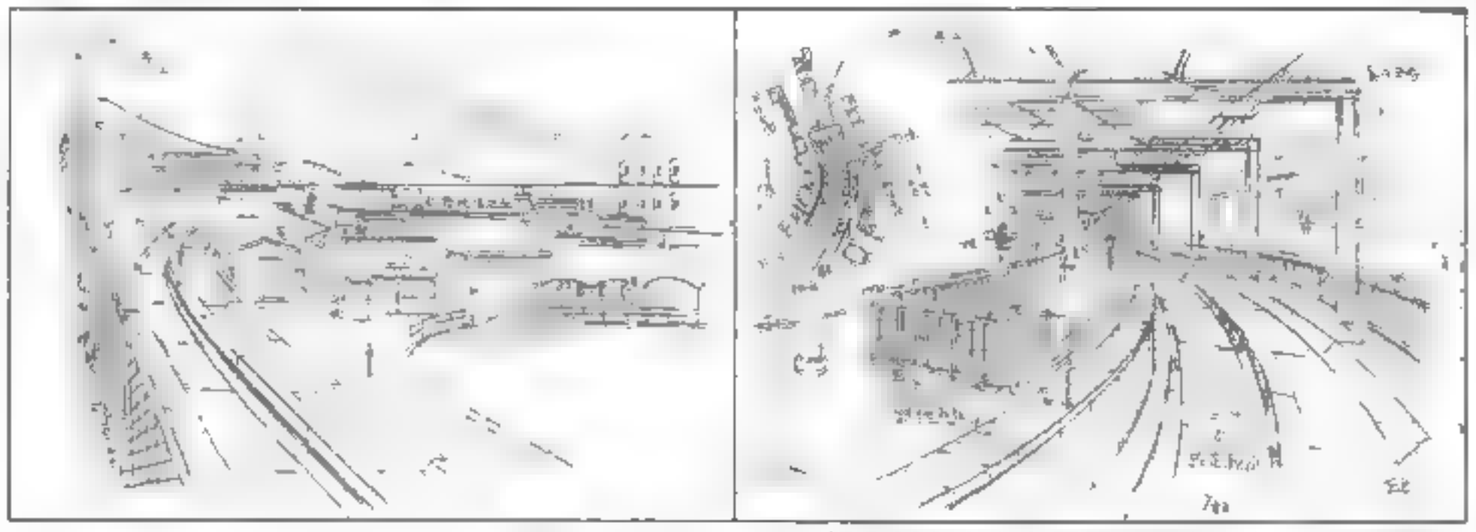
第10話で、使徒の卵が発見された活火山です。

松代

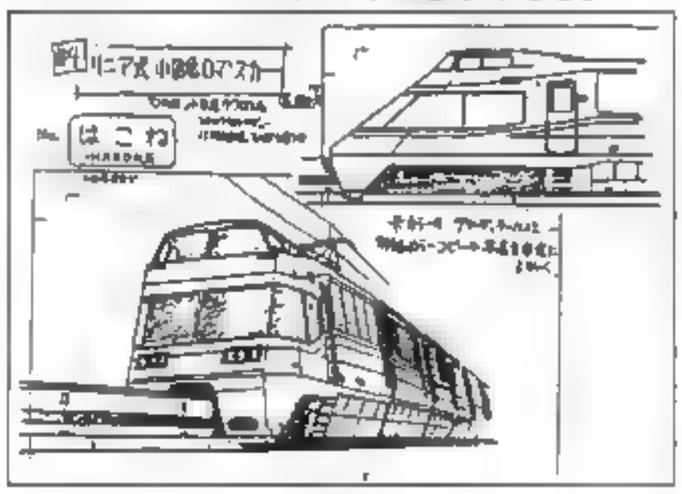
NERVの実験場や補助施設が存在します。第3新東京市ではできない危険な実験をする場所であったり、第3新東京市が壊滅した場合の代替施設であったりします。

参号機の起動実験もここで行われました（第18話）。

第3新東京市　周辺図



第3新東京市と周囲の街をつなぐ新箱根湯本駅（上）とロマンスカー（下）。リニア式になっているところが2015年を感じさせる。



人類防衛の要 NERV（かなめ ネルフ）

ここでは、物語で重要な役割を果たすNERVという組織と、その役割について説明をします。なお、これ以降は、主人公ロボットである汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンを「EVA」と表記し、作品の名前と区別することとします。

NERVとは?

NERVは人類を使徒から守るために組織された国連直属の組織です。超法規的武装集団として、使徒を撃退し、『サード・インパクト（つまり15年前の南極のような事態）を防ぐ』ということを主たる目的としています。

母体となる国連直属の調査機関「ゲヒルン」が「人工進化研究所」のカバーのもとに設立されたのは、初めて使徒が確認された2000年から数年後のことでした。NERVの本拠となる第3新東京市の建設も、このときに同時に始められています。

この「ゲヒルン」が解体、大幅に権限を拡大されて発足したのがNERVです。

一口に拡大されたと説明してしまいましたが、その権限の絶大さは前例のないものです。

国連から認められている、莫大な予算――EVAが1回壊れると、修理には小国の年間国家予算なみの費用がかかるのです。

国連軍の指揮統率権――有事に限りますが、すくなくとも自衛隊に関しては手足のように使っています。

日本の主権を侵すほどの越権行為――これらの権利を考えあわせると、まさに超法規的組織であると言えるでしょう。

NERV組織図

NERVは日本の第3新東京市を基地として要塞化していますが、松代などにも実験場を有しています。また国外でもアメリカに第1、第2支部が、ドイツに第3支部が存在し、全世界的な規模を誇っています。

ここでは、物語の主要な舞台となる第3新東京市にあるNERV本部の組織がどうなっているかを説明しましょう。図を見ながら解説を参照していってください。説明中に登場する人物に関しては26ページ以降に紹介されています。

人類補完委員会

NERVと同じく、国連の秘密組織のひとつです。

一口に言うならば、NERVの監査機関です。NERVの至上命題のひとつである人類補完計画（20ページ参照）の進行状況の確認。NERVの請求する予算が、その計画推進に見合ったものなのかを監査し、確保すること。これらが、彼らの主な仕事です。

ドイツ人のキール・ロレンツ議長と各国の4人の幹部からなる委員会で、碇司令とのTV会議に度々登場します。

NERV本部（司令部）

NERVのトップは司令の碇ゲンドウで、副司令の冬月コウゾウがそれを補佐しています。指揮順序としてはゲンドウがいないときは冬月が、両者ともいない場合は葛城ミサトが全体の指揮をとることになっています。彼らはNERV全体の動きを統括し、さまざまな状況に対応することになります。

マルドゥク機関

人類補完委員会直属の組織で、EVAに乗ることのできるパイロットを探してNERVに連れてくることを目的としています。登記上は108の会社からなるグループですが、実際には実体のないダミー機関で、EVAのパイロットたちはほか

NERVの装備

NERVは第3新東京市の武装以外にはほとんど固有の航空機・戦闘車両などの兵器を持っていません。例外はEVA輸送用の2機の大型輸送機で、普段は自衛隊の厚木基地に駐機（間借り）しています。

人類防衛の要（かなめ） NERV（ネルフ）

ここでは、物語で重要な役割を果たすNERVという組織と、その役割について説明をします。なお、これ以降は、主人公ロボットである汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンを「EVA」と表記し、作品の名前と区別することとします。

NERVとは?

NERVは人類を使徒から守るために組織された国連直属の組織です。超法規的武装集団として、使徒を撃退し、『サード・インパクト（つまり15年前の南極のような事態）を防ぐ』ということを主たる目的としています。

母体となる国連直属の調査機関「ゲヒルン」が「人工進化研究所」のカバーのもとに設立されたのは、初めて使徒が確認された2000年から数年後のことでした。NERVの本拠となる第3新東京市の建設も、このときに同時に始められています。

この「ゲヒルン」が解体、大幅に権限を拡大されて発足したのがNERVです。

一口に拡大されたと説明してしまいましたが、その権限の絶大さは前例のないものです。

国連から認められている、莫大な予算――EVAが1回壊れると、修理には小国の年間国家予算なみの費用がかかるのです。

国連軍の指揮統率権――有事に限りますが、すくなくとも自衛隊に関しては手足のように使っています。

日本の主権を侵すほどの越権行為――これらの権利を考えあわせると、まさに超法規的組織であると言えるでしょう。

NERV組織図

NERVは日本の第3新東京市を基地として要塞化していますが、松代などにも実験場を有しています。また国外でもアメリカに第1、第2支部が、ドイツに第3支部が存在し、全世界的な規模を誇っています。

ここでは、物語の主要な舞台となる第3新東京市にあるNERV本部の組織がどうなっているかを説明しましょう。図を見ながら解説を参照していってください。説明中に登場する人物に関しては26ページ以降に紹介されています。

人類補完委員会

NERVと同じく、国連の秘密組織のひとつです。

一口に言うならば、NERVの監査機関です。NERVの至上命題のひとつである人類補完計画（20ページ参照）の進行状況の確認。NERVの請求する予算が、その計画推進に見合ったものなのかを監査し、確保すること。これらが、彼らの主な仕事です。

ドイツ人のキール・ロレンツ議長と各国の4人の幹部からなる委員会で、碇司令とのTV会議に度々登場します。

NERV本部（司令部）

NERVのトップは司令の碇ゲンドウで、副司令の冬月コウゾウがそれを補佐しています。指揮順序としてはゲンドウがいないときは冬月が、両者ともいない場合は葛城ミサトが全体の指揮をとることになっています。彼らはNERV全体の動きを統括し、さまざまな状況に対応することになります。

マルドゥク機関

人類補完委員会直属の組織で、EVAに乗ることのできるパイロットを探してNERVに連れてくることを目的としています。登記上は108の会社からなるグループですが、実際には実体のないダミー機関で、EVAのパイロットたちはほか

NERVの装備

NERVは第3新東京市の武装以外にはほとんど固有の航空機・戦闘車両などの兵器を持っていません。例外はEVA輸送用の2機の大型輸送機で、普段は自衛隊の厚木基地に駐機（間借り）しています。

の方法で選出されたことが判明しています。

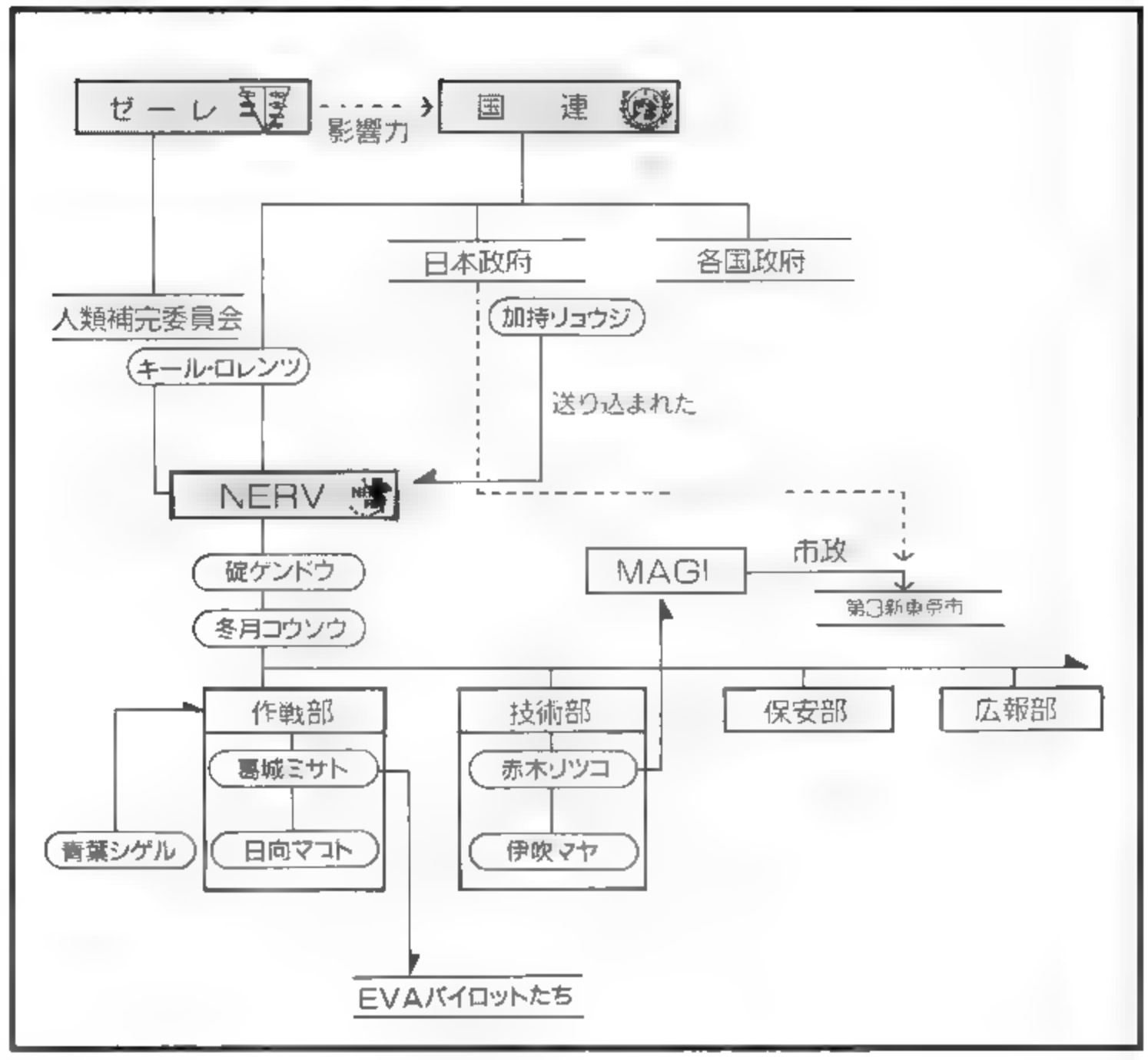
作戦部

葛城ミサトのいる部署です。使徒に対する作戦の立案と指揮をする部署で、ここのスタッフは自衛隊の幕僚に相当します。EVAと第3新東京市の防衛システムを統括しますが、国連軍の一部を指揮下におくことも多くあります。有事に備え、EVAのパイロットの訓練なども行います。

技術部

赤木リツコが所属する部署で、EVAのメンテナンス、使徒の正体の解析、EVA関連の新技術の開発など、NERV内部の技術的なことなら、なんでもこなします。このためEVAや使徒、綾波レイの秘密にも近く、伊吹マヤはともかく赤木リツコは、葛城ミサトの知らないようなNERVの秘密も承知しています。

NERV組織図



その他の部署

作戦部・技術部以外の重要な部署としては、保安部(NERVの本部や第3新東京市の保安維持を行います)、諜報部(人類相手の防諜をもっぱらとしますが、第7話のJAのときのような積極的な工作活動もするようです)、広報部(NERVの行動の大衆向けの隠蔽工作を行います)、特殊監査部（その名のとおり、内部監査を行います）などが存在します。ただし上記の多くの部署はゲンドウ司令の私兵と化してしまっている部分もあるようです。

その他の部署、人事部、施設部などは普通の企業などと同じような機能を果たしています。

EVAのパイロットたち

EVAの3人のパイロットたちです。一応彼らは作戦部預かりとなっていますが、立場的にはNERV全体に仕えているという感じです。

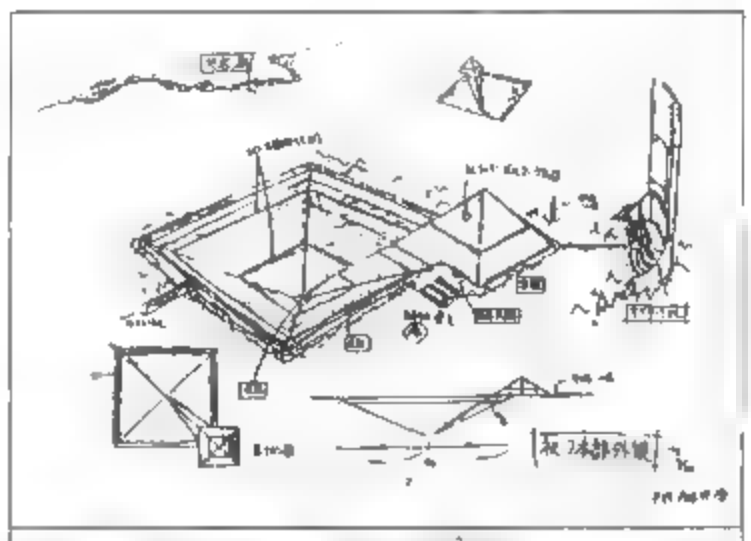
第3新東京市

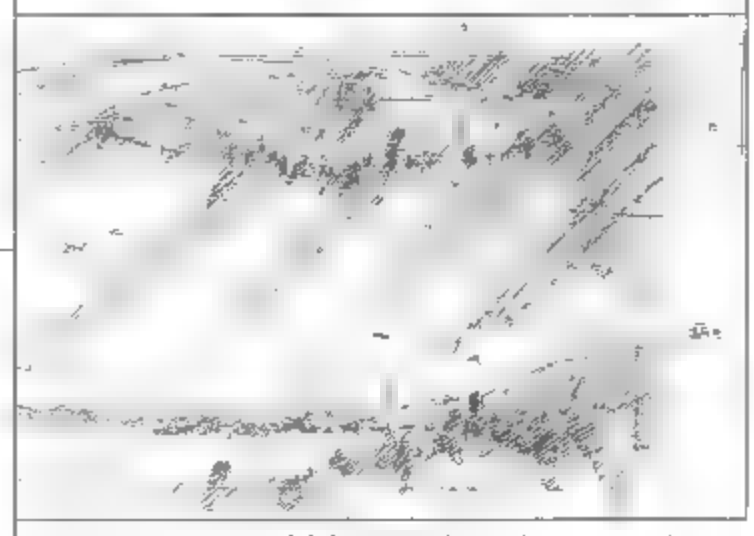
独自の市議会を持ち、自治権も有しています。しかし、こと使徒がらみのこととなると、NERVの指揮に従わなければならないので、行政など、あってなきがごとしという感じです。

MAGI

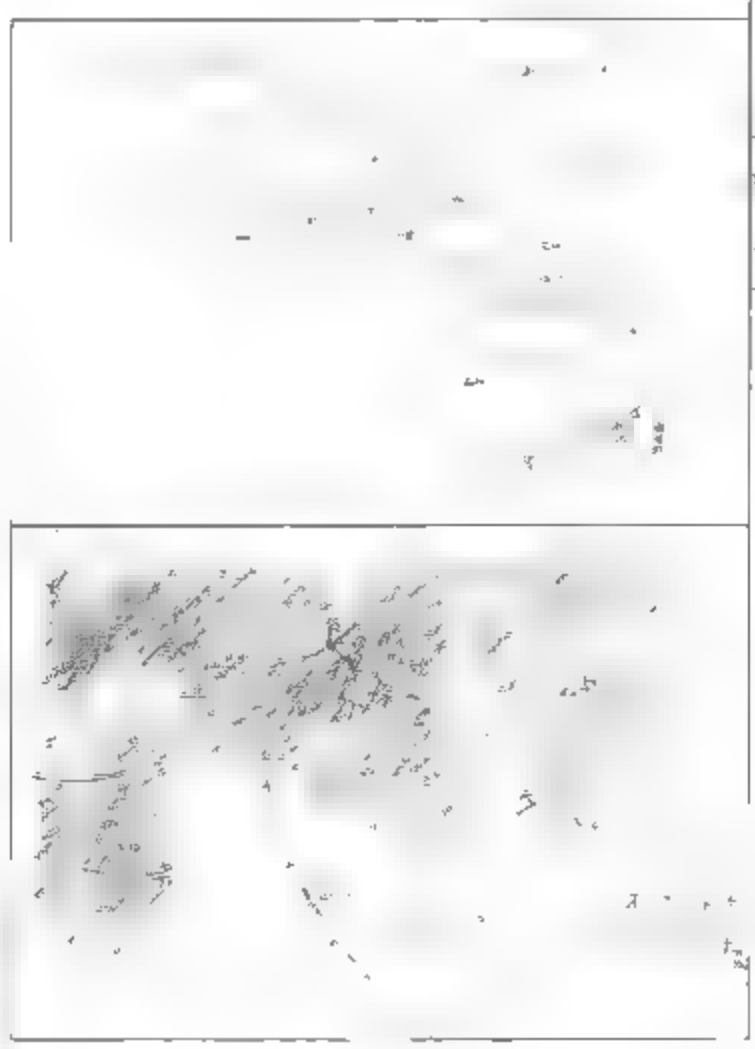
NERVの誇るメイン・コンピュータ。実際にはメルキオール、バルタザール、カスパーという、独立した3体のコンピュータから成ります。その3機の合議制で、与えられた命題に対して、計算した結果（意見）を返すというシステムで動いています。リツコの母親が作ったもので、機械そのものは技術部の管轄です。

また、MAGIは第3新東京市の政策決定にも一役買っています。





NERV本部（上）を擁するジオフロントは、いざというときには完全閉鎖系のシェルターとして機能するよう作られていた。地底湖などの自然があるのもそのためだ（左）。



の方法で選出されたことが判明しています。

作戦部

葛城ミサトのいる部署です。使徒に対する作戦の立案と指揮をする部署で、ここのスタッフは自衛隊の幕僚に相当します。EVAと第3新東京市の防衛システムを統括しますが、国連軍の一部を指揮下におくことも多くあります。有事に備え、EVAのパイロットの訓練なども行います。

技術部

赤木リツコが所属する部署で、EVAのメンテナンス、使徒の正体の解析、EVA関連の新技術の開発など、NERV内部の技術的なことなら、なんでもこなします。このためEVAや使徒、綾波レイの秘密にも近く、伊吹マヤはともかく赤木リツコは、葛城ミサトの知らないようなNERVの秘密も承知しています。

その他の部署

作戦部・技術部以外の重要な部署としては、保安部(NERVの本部や第3新東京市の保安維持を行います)、諜報部(人類相手の防諜をもっぱらとしますが、第7話のJAのときのような積極的な工作活動もするようです)、広報部(NERVの行動の大衆向けの隠蔽工作を行います)、特殊監査部（その名のとおり、内部監査を行います）などが存在します。ただし上記の多くの部署はゲンドウ司令の私兵と化してしまっている部分もあるようです。

その他の部署、人事部、施設部などは普通の企業などと同じような機能を果たしています、

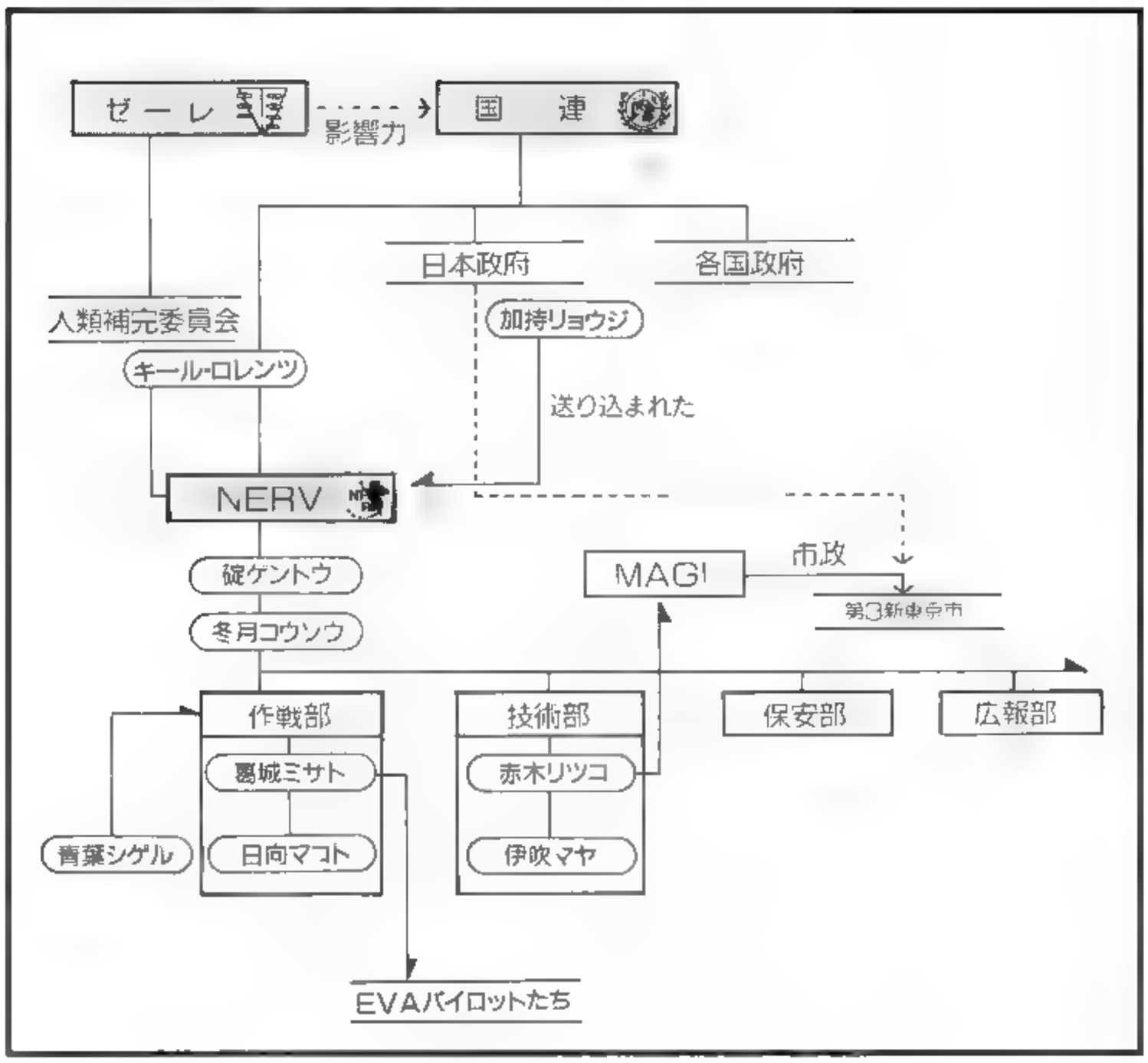
EVAのパイロットたち

EVAの3人のパイロットたちです。一応彼らは作戦部預かりとなっていますが、立場的にはNERV全体に仕えているという感じです。

第3新東京市

独自の市議会を持ち、自治権も有しています。しかし、こと使徒がらみのこととなると、NERVの指揮に従わなければならないので、行政など、あってなきがごとしという感じです。

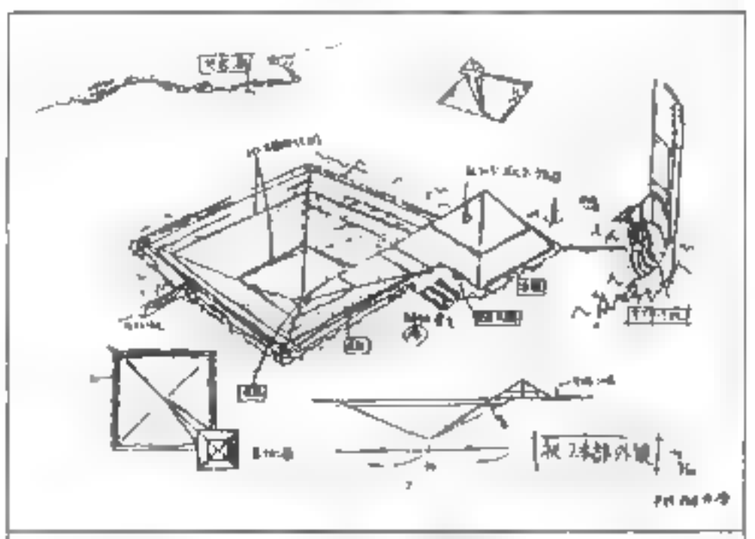
NERV組織図

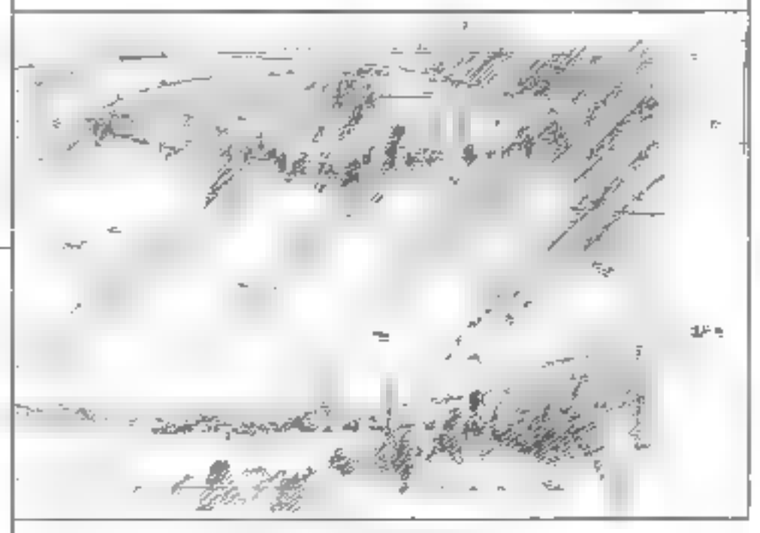


MAGI

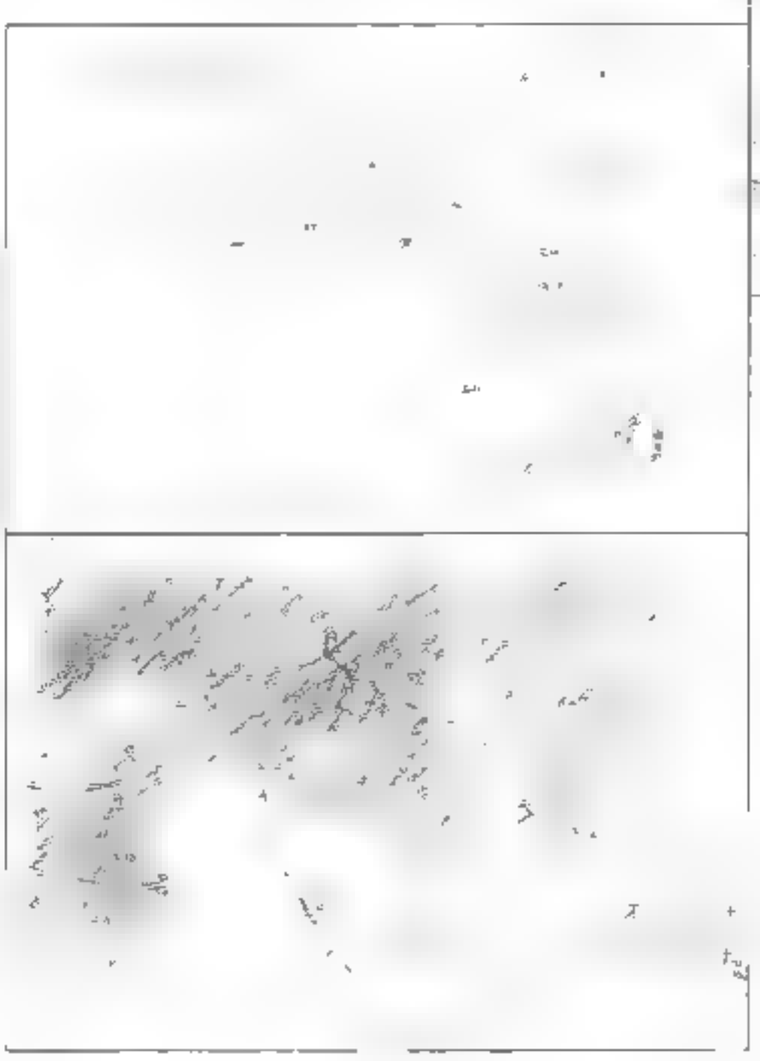
NERVの誇るメイン・コンピュータ。実際にはメルキオール、バルタザール、カスパーという、独立した3体のコンピュータから成ります。その3機の合議制で、与えられた命題に対して、計算した結果（意見）を返すというシステムで動いています。リツコの母親が作ったもので、機械そのものは技術部の管轄です。

また、MAGIは第3新東京市の政策決定にも一役買っています。





NERV本部（上）を擁するジオフロントは、いざというときには完全閉鎖系のシェルターとして機能するよう作られていた。地底湖などの自然があるのもそのためだ（左）。



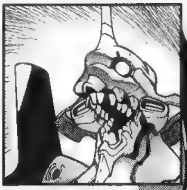
NEON GENESIS EVANGELION-RPG

CHAPTER 1

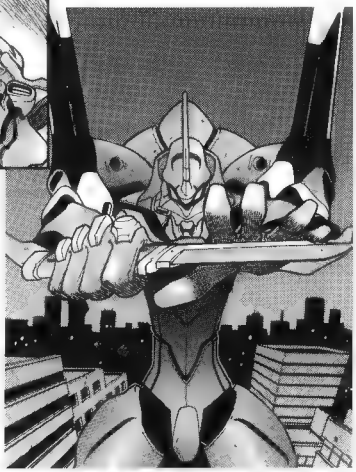
NEON GENESIS 2015

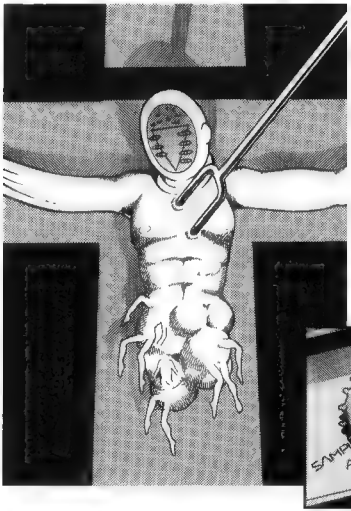
NERVの秘密

NERVは使徒を撃滅するという本来の目的以外に、公開されていない3つの計画を推進しています。



EVAは使徒迎撃のために作られた人造人間だが、完全に人類の管理下にあるわけではない。





セカンド・インパクトの後、南極で捕獲された使徒たち。A計画は危険極まりない彼らを再生しようとするもの。

E計画

E計画はEVAを強化し、使徒を撃退する計画そのもので、赤木リツコがその責任者となっている——と、説明されていますが——。

実はEVAは使徒のコピーとして誕生したという経緯があり、そのためEVAの本当の能力はまったくの未知数となっています。

NERVの地下深くに安置されている第1使徒や、EVA初号機の説明のつかない暴走・覚醒なども、それに関連したものなのです。

EVAの強化ではなく、その力の解明こそがE計画の真の目的なのです。

A計画

EVAの開発とは別に、アダムと呼ばれるEVAのもとになった使徒を再生しようというのがこの計画です。

碇ゲンドウが提唱したこの計画の真の目的は、いまだ明かされていません。

人類補完計画

使徒のテクノロジーを人類に応用し、より完全な人間を造り出そうという計画です。

死海文書と呼ばれる、使徒の出現を予言した奇書のとおり事を進めることで、この計画はまっとうされると信じられています。

この死海文書を信奉している狂信集団がゼーレであり、その傀儡(かいらい)として国連に設けられた組織が人類補完委員会なのです。

NERV司令である碇ゲンドウは、この計画を全うしているふうを装いつつ、己の目的を最優先して事を進めています。彼の目的は腹心である冬月以外は、誰にも明かされていません。

それがゼーレの考えとは相入れないものであったため、後にNERVそのものがゼーレの忌避(きひ)を買うことになってしまったのです。

参考までに、一般に死海文書と呼ばれる文書は、紀元前にユダヤ教がキリスト教に変化するまでのミッシング・リンクを埋めるといわれる伝説の古文書です。

NERVの敵

NERVの敵は使徒（36ページ参照）ですが、NERVの絶大な権限と秘密性ゆえに、以下のような人類側の勢力もNERVの潜在的な敵となってしまっています。ゲンドウの言った「人類の敵は、しょせん人類だよ」という言葉はNERVに関しては、あながちウソともいえないのです。下記以外の組織でも、NERVの存在や正体に賛同できない勢力（特に宗教・民族・思想などでまとまった武装組織）はいつでもNERVの敵となる可能性を秘めています。

ゼーレ

NERVを使用して予言を達成しようとする秘密組織のゼーレや、その傀儡の人類補完委員会は、NERVにとって内なる敵といえます。彼等は、NERVを、己の目的・利益のために使用するつもりなのです。

日本政府

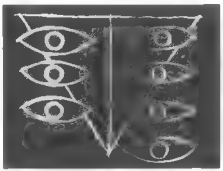
NERVや使徒に関する説明は、日本政府や議会にもなされています。しかし第3新東京市は彼らにとって明らかにブラックボックスとなってしまっていますし、NERVの秘密主義は彼らをかなり不安がらせています。日本政府はNERVが隠しているさまざまな秘密にうすうす感づいており、NERVの動きをスパイしようとしています。

国連や諸外国政府も、同様の危惧を抱いたり、スパイ行為をしていることは確実で、どこのものかは不明ですが、第、、話ではNERVの反応を探ろうとしたテロも生じています。シンジたちに密かに護衛（SS）がついているのも、もちろんEVAのパイロットを彼らから守るためです。

各国の軍事組織や軍需産業

これらの組織はNERVに莫大な予算を取られて干上がってしまっているため、NERVをスキあらば蹴落とそうと画策しています。EVAの向こうを張って使徒と渡り合えるロボット、JAを開発しようとした企業（第7話）、NERVを目の敵にしていた国連艦隊（第8話）などはよい例でしょう。

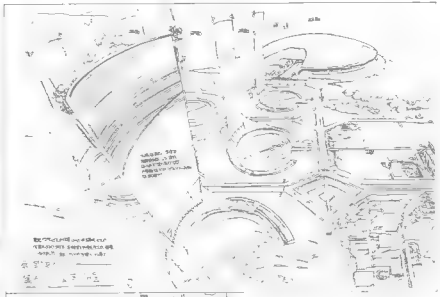
人類補完委員会の議長キール・ローレンツ（上）とそのメンバーたち。キールは独国籍。他は左から順に米、仏、英、露の人間。



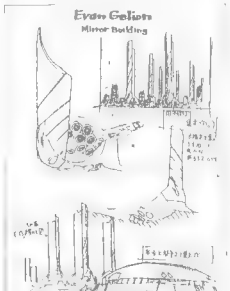
NERVを操る秘密結社ゼーレのシンボルマーク。7つの目は、神秘学でいうところの「完全」を表している。

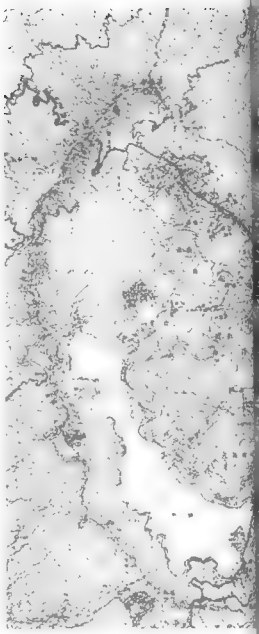
人類防衛の拠点
第3新東京市

ここでは、NERV本部があり、物語の主要な舞台となっている、
第3新東京市（およびその地下のNERV本部）について説明します。
第3新東京市内外は、使徒との戦闘の舞台となることも多いので、
エヴァンゲリオンの中では重要な場所なのです。



第3新東京市は、超近代的な施設の集合体である。この状態（中）は通常形態で、中央のビル群は地上に出ている。集光ビル（上・下）は地下にあるジオフロント内に太陽光を送り込むためのもの。





第3新東京市とは？

第3新東京市は、NERVの本拠として現在の箱根あたりに作られた防衛都市です。一般国民には、第2新東京市に代わる新首都として説明されていたため、「東京」の名を冠しています。

地下にはジオフロントと呼ばれる巨大な地底空洞があり、NERV本部はその空洞の中心部に位置しています

科学都市：TOKYO-3

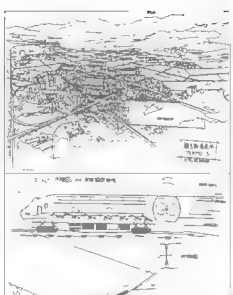
第3新東京市はNERVの本拠となる街であると同時に、科学の粋をこらした21世紀の先進都市でもあります。リニア式の環状線や地下鉄が整備されており、街の中には4車線道路、街の外には6車線道路が碁盤の目のように走っています。また、NERV職員のために、地下にあるジオフロントへと通じる交通網も整備されています

この都市のもっとも驚くべき特徴は、ジオフロントをうまく活用した特殊な二重構造にあります。街の中央部に位置する主要なビルは、使徒が襲来したときには、地下に潜って退避することすらできるようになっているのです

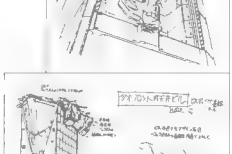
要塞都市：TOKYO-3

第3新東京市が作られた主目的は、NERV本部を維持し、使徒迎撃の拠点とすることです。ですから、町にはそのための防衛システムがあちこちに用意されています。上で説明した、地下に引っ込むビルもその1つですが、ほかにも、ビルに偽装したロケットランチャーや、対空火器、市民用のシェルターなどが用意されています

もちろんそうした備えは町の周辺部にも及んでいます。幾重にも設けられた防衛線、使徒への警戒システム、はてはロープウェイに吊り下げた対空火



上から、中央ビル群を地下に潜らせた戦闘形態の第3新東京市。ジオフロントに向かうためのカートレイン。EVAに武装を供給する兵装ビルと中央ビル群のロッキング機構。これらによって第3新東京市は構成される。



器など、枚挙にいとまがありません。もう1つの敵である、人類内の敵対勢力にも配慮し、市街地――特に軍事システムやNERV本部にいたる経路には厳重な警戒システムが設けられています。

第3新東京市の住民は、そのほとんどがNERV職員の家族ということもあり、避難訓練などは万全です。使徒が襲来した際の撤収などはほぼ完璧といえるでしょう。

また、NERV広報部や保安部、日本政府により、市民にはしっかりした口止めがなされています。

第3新東京市とEVA

第3新東京市にはEVAが戦うための仕掛けも数多くなされています。

EVAは内部に動力を持たず、外部から引き込んだ電力によってしか動くことができません（詳しくは39ページ参照）。そのため、街の各所には電源用のソケットが設置されています。ビルに偽装されていたり、道路に埋め込まれていたりと、その形はさまざまです。

また、地下にあるNERV本部から出撃するための射出口も、町のあちこちにあります。射出口には、ビルに偽装したものや、道路に開けられたハッチ、山腹に設けられた出撃陣地などが存在します。それらは、出撃のみならず、傷ついたEVAを緊急回収したり、EVA用の武器を送り込んだりするのにも使われます。

ある意味では町そのものが、EVAの使徒との戦闘を支援し、EVAに地の利を提供するための陣地となっているわけです。

第3新東京市の地理

ここで第３新東京市とその周辺の地理を紹介しておきましょう。

①　第３新東京市市街地

この四角形のブロック状の部分が計画によって作られた都市部です。また、中央部の十字の９個の灰色のブロックにあるビルは、すべて地下（ジオフロント）に潜ることができます。

②　旧市街

昔の町（箱根町）の建物が残っているところです。

③　ミサトの部屋

ミサトのマンションがこのあたりにあります。

④　綾波のアパート

綾波のアパートがこのあたりにあります。

⑤　市立第壱中学校

シンジたちの通う学校です（31ページ参照）。

⑥　丘の上公園展望台

いつもシンジやミサトなどが、感慨深げに町を眺めている場所です。

⑦　水上都市

芦ノ湖に面して作られたさまざまな施設があります。

⑧　集光ビル

ジオフロントへ光を送ったり、太陽発電を行うためのビルです。

⑨　箱根ロープウェイ

観光用の施設ですが、使徒襲来時には対空砲火として使用することもできます。

⑩　強羅・駒ヶ岳絶対防衛線

使徒は海（南東）からやってくることが多いので、このあたりが最終防衛ラインとなります。

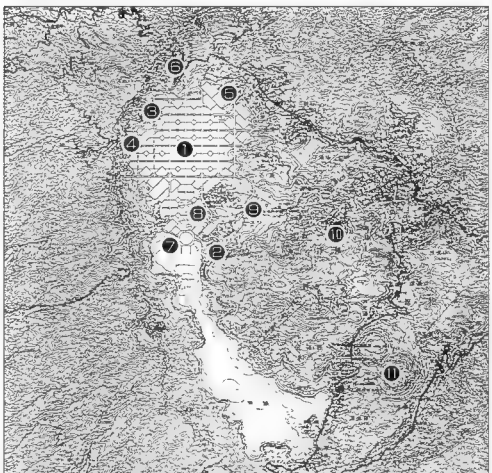
⑪　双子山

強羅・駒ヶ岳の南にある山です。第６話で第５使徒ラミエルに対するために、ポジトロンライフルとEVAが配置されました。

ジオフロントとNERV本部

先にも述べたように、第３新東京市の地下にはジオフロントと呼ばれるドーム型の空間が存在します。

本部をはじめとするNERVの主要施設



一般国民の第3新東京市へのアクセス

守秘上の理由により、第３新東京市へ外部から立ち入ることはかなり制限されています。特に本格的な使徒襲来（第３話）以後は、ほとんど禁止されているという状況です。

第３新東京市建設の１番の理由になるからというのが、その表向きの理由ですが、不可思議な破壊の跡や、解体中の使徒の死体などがごろごろ転がっているから、というのがその理由です。

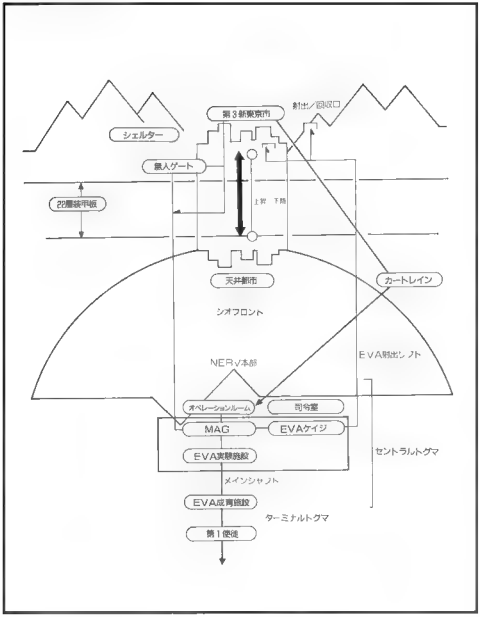
第1使徒を守れ

ミサトを含めたNERV職員のほとんどは知りませんが、NERV本部の地下には、１体の使徒が安置されています。

襲来する使徒がこの第１使徒に接触すると、サード・インパクトが生じるとされており、それを防ぐため、この箱根に第３新東京市が作られたのです。

主な登場キャラクターの中で、この事実を最初から知っていたのは碇ゲンドウ、冬月コウゾウ、赤木リツコの３人だけでした。

NERV本部概念図



は、実は地上からはわからない、この地下世界に存在するのです。ピラミッドのような形のNERV本部ビルは、円形のジオフロントのちょうど中心に位置しています。

ジオフロントには、あちこちに設けられた車両用のトンネルや専用の交通機関を通じて、入ることができます。街の外にもそうしたトンネルはあり、第3新東京市に寄ることなく、ジオフロントに直接行くことも可能です。

もちろん、ジオフロントへの立ち入りは、第3新東京市よりもさらに厳しく制限されています。

第3新東京市～NERV本部概念図

ここでは少々複雑な、第3新東京市とその地下の構造を図で説明しましょう。

第3新東京市

第3新東京市です。ジオフロントの「天井」を形成しています。

シェルター

市民用のシェルターです。たいていは山の中などに設けられ、お互いに連絡し合っています。

無人ゲート

地下のNERV本部やジオフロントに徒歩で行こうとする場合、ここで身分証を提示しないと扉が開きません。

モノレール／カートレイン

ジオフロントへ下りるための交通機関です。車はカートレインに積まれて地下に下りることになります。

22層装甲板

NERV本部とジオフロントを守る22層の装甲板です。

EVA射出口

EVAが出撃するための縦穴で、第3新東京市やその周辺に網の目のように通じています。

ジオフロント

直径6km、高さ1kmほどの地下の大空洞です。集光ビルから地上の日の光も射し込みますし、湖や森などもある驚異の空間です。

中央ビル群

第3新東京市の中央ブロックがジオフロントへ下りた場合、ここに吊り下がることになります。

司令室

NERVの司令室です。碇司令がいます。

EVAケイジ

EVAの格納庫です。EVAは単なる機械ではなく、生体兵器なのでケイジ（カゴ）と呼びます。3体のEVAは、いつもはここで拘束されています。

第1発令所／MAGI

有事の際、指揮をとるための作戦室がここです。階段上になっている施設の中央あたりに、NERVのメイン・コンピュータ「マギ」があります

EVA実験施設

EVAがらみの実験（ハーモニクステスト、起動実験、延長実験など）を行うための施設です。

EVA成育施設

このあたりにEVAを育てたときの施設が集中しています。今でも実験用のEVAの擬体（ダミー）数体はここにあります。

セントラル・ドグマ

NERVの中心区画を指すブロック名のことです

ターミナル・ドグマ

セントラル・ドグマの下の地下のブロック群です。綾波レイの成育・維持施設もここにあります

LCL製造施設

表向きはLCLの施設に偽装されていますが、実はここに第1使徒が秘密裏に拘束されています。

撃をかけ、これを殲滅することにあります。

EVAが使徒に攻撃をかける方法は、

●銃器による遠距離射撃

●近距離での格闘

この2つです。

まずは、射撃のやり方から説明しましょう。

●銃器による遠距離射撃

射撃攻撃の利点は1つ。

威力が大きいことです。実に格闘の3倍の強さを誇っています。

それに対して欠点は2つ。

まずは敵に攻撃を命中させにくいこと。射撃は「目標をセンターに入れてスイッチ」システムというものを採用しています。攻撃を命中させるのに、図のようなコクピットを模したボードを使うのです(図5)。ボードは中央の点から数えて、左右に6つずつ点で区切られています。

戦闘開始のとき、照準は一番端の点からスタートします。自分の順番が回ってきたら[EVA操縦]のサイコロを振り、これに成功すると現在のハーモニクスの分だけ照準が中央に移動します。偶数が出た場合——つまり失敗した場合は照準は動きません。

これを繰り返し、中央まで照準が移動したら、射撃が敵に命中したことになります。

つまり、「ハーモニクス＝6」でない限り、1分間で敵に射撃を命中させることはできないのです。「ハーモニクス＝2」の場合は、最低でも3分間はかかってしまうことになります。しかもこれは毎回[EVA操縦]に成功していた場合で、失敗したらさらに時間がかかってしまうわけです。

2つ目の欠点は、射撃で照準をつけている最中は、敵使徒の攻撃を避けられないことです。

射撃を行った後、もしくは照準をつけている最中に使徒の攻撃を受けた場合には、これをよけることはできません。

敵の攻撃は必ず命中し、被害を受けてしまいます。さらに、被害を受けたEVAが照準をつけている最中だった場合には、これまでの努力は一切ムダになり、照準は一番端の6マス目に戻ってしまいます。

こう書くと、射撃はダメな攻撃に見えるかもしれませんが、その威力は絶大です。複数のEVAが出撃しているときは、誰かが射撃を選択するべきでしょう。

＊利点：威力が3倍

＊欠点：命中させるのが大変

使徒の攻撃を避けられない

●近距離での格闘

射撃の正反対の攻撃、それが格闘です。ですから、欠点と利点もそのまま引っくり返されたものになります。

自分の順番が回ってきたら、格闘を選択した人は[EVA操縦]でサイコロを振ります。

ここまでは射撃と一緒。

違うのはここからで、これに成功したら即攻撃が命中します。逆に失敗したら、使徒から攻撃を受けたことになってしまいます。

ハーモニクスに関係なく、1回で命中させることができる——射撃に比べ、かなり有利なことがおわかりいただけるでしょう。

しかも[EVA操縦]に成功し続ける限り、使徒から一切攻撃を受けることはなく、こちらの攻撃を命中させ続けることができるのです。

まあ、失敗し続けると一撃も与えることができずやられ続けることになるのですが——。

ともかく、命中させやすく、また、敵の攻撃を避けるチャンスもあるというのが、格闘の利点です。

これだけでも大したものなのですが、格闘の最大の利点は、実は他にあります。

使徒は原則的に目の前の敵から排除にかかります。つまり、格闘を挑んでいるEVAがいる限りは、射撃を行っているEVAには攻撃の手を延ばしません。そう、格闘の攻撃を行うことそのものが、射撃のサポートになるわけです。

これを「あなたは死なないわ……わたしが守るから……」作戦——と呼ぶかどうかは知りませんが、ともかく、射撃と格闘の連係を行うことで、攻撃の効果は何倍にもなります。

＊利点：直接攻撃がかけられる

敵の攻撃を避けられる

射撃のサポートになる

＊欠点：威力が小さい

威力を決める戦闘カード

射撃でも格闘でも、攻撃が命中したら、戦闘カードを引いて、敵に与える被害を決定します。

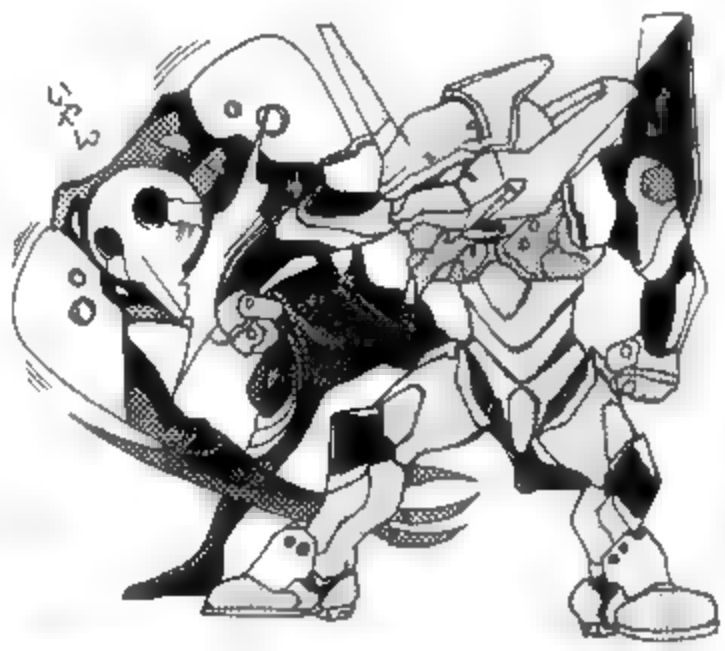


図6 戦闘カード

撃をかけ、これを殲滅することにあります。

EVAが使徒に攻撃をかける方法は、

●銃器による遠距離射撃

●近距離での格闘

この2つです。

まずは、射撃のやり方から説明しましょう。

●銃器による遠距離射撃

射撃攻撃の利点は1つ。

威力が大きいことです。実に格闘の3倍の強さを誇っています。

それに対して欠点は2つ。

まずは敵に攻撃を命中させにくいこと。射撃は「目標をセンターに入れてスイッチ」システムというものを採用しています。攻撃を命中させるのに、図のようなコクピットを模したボードを使うのです(図5)。ボードは中央の点から数えて、左右に6つずつ点で区切られています。

戦闘開始のとき、照準は一番端の点からスタートします。自分の順番が回ってきたら[EVA操縦]のサイコロを振り、これに成功すると現在のハーモニクスの分だけ照準が中央に移動します。偶数が出た場合——つまり失敗した場合は照準は動きません。

これを繰り返し、中央まで照準が移動したら、射撃が敵に命中したことになります。

つまり、「ハーモニクス＝6」でない限り、1分間で敵に射撃を命中させることはできないのです。「ハーモニクス＝2」の場合は、最低でも3分間はかかってしまうことになります。しかもこれは毎回[EVA操縦]に成功していた場合で、失敗したらさらに時間がかかってしまうわけです。

2つ目の欠点は、射撃で照準をつけている最中は、敵使徒の攻撃を避けられないことです。

射撃を行った後、もしくは照準をつけている最中に使徒の攻撃を受けた場合には、これをよけることはできません。

敵の攻撃は必ず命中し、被害を受けてしまいます。さらに、被害を受けたEVAが照準をつけている最中だった場合には、これまでの努力は一切ムダになり、照準は一番端の6マス目に戻ってしまいます。

こう書くと、射撃はダメな攻撃に見えるかもしれませんが、その威力は絶大です。複数のEVAが出撃しているときは、誰かが射撃を選択するべきでしょう。

＊利点：威力が3倍

＊欠点：命中させるのが大変

使徒の攻撃を避けられない

●近距離での格闘

射撃の正反対の攻撃、それが格闘です。ですから、欠点と利点もそのまま引っくり返されたものになります。

自分の順番が回ってきたら、格闘を選択した人は[EVA操縦]でサイコロを振ります。

ここまでは射撃と一緒。

違うのはここからで、これに成功したら即攻撃が命中します。逆に失敗したら、使徒から攻撃を受けたことになってしまいます。

ハーモニクスに関係なく、1回で命中させることができる——射撃に比べ、かなり有利なことがおわかりいただけるでしょう。

しかも[EVA操縦]に成功し続ける限り、使徒から一切攻撃を受けることはなく、こちらの攻撃を命中させ続けることができるのです。

まあ、失敗し続けると一撃も与えることができずやられ続けることになるのですが——。

ともかく、命中させやすく、また、敵の攻撃を避けるチャンスもあるというのが、格闘の利点です。

これだけでも大したものなのですが、格闘の最大の利点は、実は他にあります。

使徒は原則的に目の前の敵から排除にかかります。つまり、格闘を挑んでいるEVAがいる限りは、射撃を行っているEVAには攻撃の手を延ばしません。そう、格闘の攻撃を行うことそのものが、射撃のサポートになるわけです。

これを「あなたは死なないわ……わたしが守るから……」作戦——と呼ぶかどうかは知りませんが、ともかく、射撃と格闘の連係を行うことで、攻撃の効果は何倍にもなります。

＊利点：直接攻撃がかけられる

敵の攻撃を避けられる

射撃のサポートになる

＊欠点：威力が小さい

威力を決める戦闘カード

射撃でも格闘でも、攻撃が命中したら、戦闘カードを引いて、敵に与える被害を決定します。

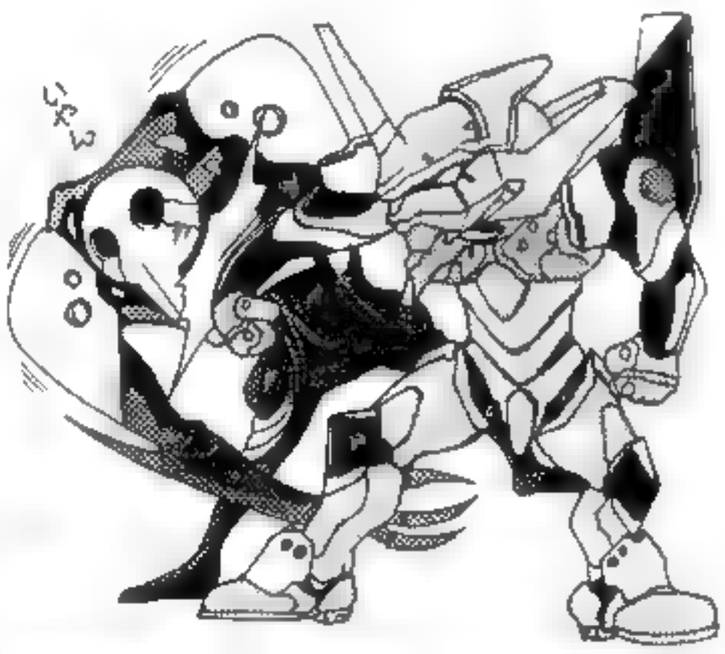


図6 戦闘カード

死海文書篇 第二節

規格外の贈り物

死海文書第二節
規格外の贈り物

ワンポイント・コラム

マリイ・ビンセンス

「規格外の適任者」と呼ばれる彼女は、アメリカ生まれの14歳です。

なぜ、規格外なのか？

一応EVAのパイロットではありますが、実戦参加要員ではないのです。あくまで開発を補助するために選ばれたため、どちらかというと科学者的な立場にあります。実際、この年齢にして博士号を持つ天才です。

物腰は柔らかで、口調も丁寧ですが、尊大で高飛車――要するに慇懃無礼な態度の人物です。

「うらやましいですわ、とってもお暇そうで」「いいですわね、いつまでも無邪気でいられて」「わたくしのように頭が良すぎるのも考えものですわね」など、思わず張り倒したくなるような口癖を持っています。

※「使徒襲来！」が出たら「今回の使徒と特別な作戦」を参照。

●事件カードのきり方

実は、これがけっこう複雑なので、よく読んでください。

まず、事件カードをⅠ～Ⅳの４つの山に分けます。

Ⅰ.「スペシャル」①～②と「EVAハーモニクステスト」×２枚の計４枚

Ⅱ.「スペシャル」③～⑧の計６枚

Ⅲ.「学校行事」「EVA屋外演習」「使徒襲来！」各１枚ずつの計３枚

Ⅳ.残りのカード全部、計８枚

上のとおりに分け終わったら、Ⅲのカード以外は裏返しにして、次の指示に従ってください。

(1)Ⅳの山をよくきった後、４枚ずつ２組の山に分けます。

(2)(1)で分けたものを、それぞれⅠの山と、Ⅱの山に重ねて双方ともによくきります。

(3)上から、Ⅰの山→「学校行事」→「EVA屋外演習」→Ⅱの山→「使徒襲来！」の順番になるように重ね、１つにします。

以上で完成です。間違っても「使徒襲来！」が一番上にこないよう、気をつけましょう（79ページ参照）。

●地図カードを配置する

すべての地図カードを使うわけではありません。必要なものを挙げていきますので、地図の上へ適当に並べていってください。

- NERV本部ジオフロント
- 第３新東京市第壱中学校
- ミサトの部屋
- 第３新東京市市街地
- 芦ノ湖／水上都市
- 丘の上の公園／旧市街
- 新箱根湯本駅

以上の７枚です。このほか、「病院」も使う場合がありますので、手元に控えておきましょう。それ以外のカードは今回は使いませんから、片づけてしまってかまいません。

●便利カードの準備

今回便利カードの中に使うことができないものがあります。「ネオ・ポジトロンライフル」のカードです。

このカードを抜いた11枚のカードをよくきって、事件カードの隣に伏せておいてください。

●数値の確認

NERVのHPや、EVAのHPなどの数値が幾つから始まるのか確認します。

今回は、

- NERVのHPは10から
- EVAのHPは各機とも１から

始まります。それぞれカレンダーに書き込ませてください。

ストレスとハーモニクスはゼロから開始です。

この５つを終わらせれば準備完了です。いつでもゲームを始めることができます。

事件カードの内容

カードにはいくつか種類があります。どのカードが出たら、何ページを見たらいいのか一覧表にしておきましたから、そちらをご覧ください。

また、１つだけ注意があります。

事件によって、ストレスが増減することがあります。この場合、まずは登場人物カードに書かれている条件に合わせて数値を増減させた後、事件によるストレスの増減を適用させてください。

これらの計算は、１日の最後、手順７の「カレンダーに記録する」ところでまとめて行うようにしましょう。

事件カード一覧表

カード名	ページ
出現！碇ゲンドウ！①②	8
加持登場！①	8
加持登場！②	82
国連監査委員の査察	82
学校行事	83
EVAハーモニクステスト	83
EVA屋外演習	84
スペシャル① マリイ歓迎パーティ	85
スペシャル② 集団デート？	85
スペシャル③ 胡桃の殺人事件	86
スペシャル④ マリイ、ハーモニクステスト	87
スペシャル⑤ ペンペンの家出	87
スペシャル⑥ 本当のマリイ	88
スペシャル⑦ EVA暴走現場、査察	89
スペシャル⑧ 赤点、地獄の追試	89
使徒襲来！(※)	92

ワンポイント・コラム

マリイ・ビンセンス

「規格外の適任者」と呼ばれる彼女は、アメリカ生まれの14歳です。

なぜ、規格外なのか？

一応EVAのパイロットではありますが、実戦参加要員ではないのです。あくまで開発を補助するために選ばれたため、どちらかというと科学者的な立場にあります。実際、この年齢にして博士号を持つ天才です。

物腰は柔らかで、口調も丁寧ですが、尊大で高飛車――要するに慇懃無礼な態度の人物です。

「うらやましいですわ、とってもお暇そうで」「いいですわね、いつまでも無邪気でいられて」「わたくしのように頭が良すぎるのも考えものですわね」など、思わず張り倒したくなるような口癖を持っています。

※「使徒襲来！」が出たら「今回の使徒と特別な作戦」を参照。

●事件カードのきり方

実は、これがけっこう複雑なので、よく読んでください。

まず、事件カードをⅠ～Ⅳの４つの山に分けます。

Ⅰ.「スペシャル」①～②と「EVAハーモニクステスト」×２枚の計４枚

Ⅱ.「スペシャル」③～⑧の計６枚

Ⅲ.「学校行事」「EVA屋外演習」「使徒襲来！」各１枚ずつの計３枚

Ⅳ.残りのカード全部、計８枚

上のとおりに分け終わったら、Ⅲのカード以外は裏返しにして、次の指示に従ってください。

(1)Ⅳの山をよくきった後、４枚ずつ２組の山に分けます。

(2)〈1〉で分けたものを、それぞれⅠの山と、Ⅱの山に重ねて双方ともによくきります。

(3)上から、Ⅰの山→「学校行事」→「EVA屋外演習」→Ⅱの山→「使徒襲来！」の順番になるように重ね、１つにします。

以上で完成です。間違っても「使徒襲来！」が一番上にこないよう、気をつけましょう（79ページ参照）。

●地図カードを配置する

すべての地図カードを使うわけではありません。必要なものを挙げていきますので、地図の上へ適当に並べていってください。

- NERV本部ジオフロント
- 第３新東京市第壱中学校
- ミサトの部屋
- 第３新東京市市街地
- 芦ノ湖／水上都市
- 丘の上の公園／旧市街
- 新箱根湯本駅

以上の７枚です。このほか、「病院」も使う場合がありますので、手元に控えておきましょう。それ以外のカードは今回は使いませんから、片づけてしまってかまいません。

●便利カードの準備

今回便利カードの中に使うことができないものがあります。「ネオ・ポジトロンライフル」のカードです。

このカードを抜いた11枚のカードをよくきって、事件カードの隣に伏せておいてください。

●数値の確認

NERVのHPや、EVAのHPなどの数値が幾つから始まるのか確認します。

今回は、

- NERVのHPは10から
- EVAのHPは各機とも１から

始まります。それぞれカレンダーに書き込ませてください。

ストレスとハーモニクスはゼロから開始です。

この５つを終わらせれば準備完了です。いつでもゲームを始めることができます。

事件カードの内容

カードにはいくつか種類があります。どのカードが出たら、何ページを見たらいいのか一覧表にしておきましたから、そちらをご覧ください。

また、１つだけ注意があります。

事件によって、ストレスが増減することがあります。この場合、まずは登場人物カードに書かれている条件に合わせて数値を増減させた後、事件によるストレスの増減を適用させてください。

これらの計算は、１日の最後、手順７の「カレンダーに記録する」ところでまとめて行うようにしましょう。

事件カード一覧表

カード名	ページ
出現！碇ゲンドウ！①②	8
加持登場！	8
加持登場！②	82
国連監査委員の査察	82
学校行事	83
EVAハーモニクステスト	83
EVA屋外演習	84
スペシャル① マリイ歓迎パーティ	85
スペシャル② 集団デート？	85
スペシャル③ 胡桃の殺人事件	86
スペシャル④ マリイ、ハーモニクステスト	87
スペシャル⑤ ペンペンの家出	87
スペシャル⑥ 本当のマリイ	88
スペシャル⑦ EVA暴走現場、査察	89
スペシャル⑧ 赤点、地獄の追試	89
使徒襲来！(※)	92

どうやらペンペンが風呂をあふれさせたようです。

机の上には、新聞の切り抜き文字が並べてあって「捜さないでください」と書かれています。

早いとこ部屋を掃除して、ペンペンを捜さないと……。

【解決方法】掃除などは翌日からの行動になります。

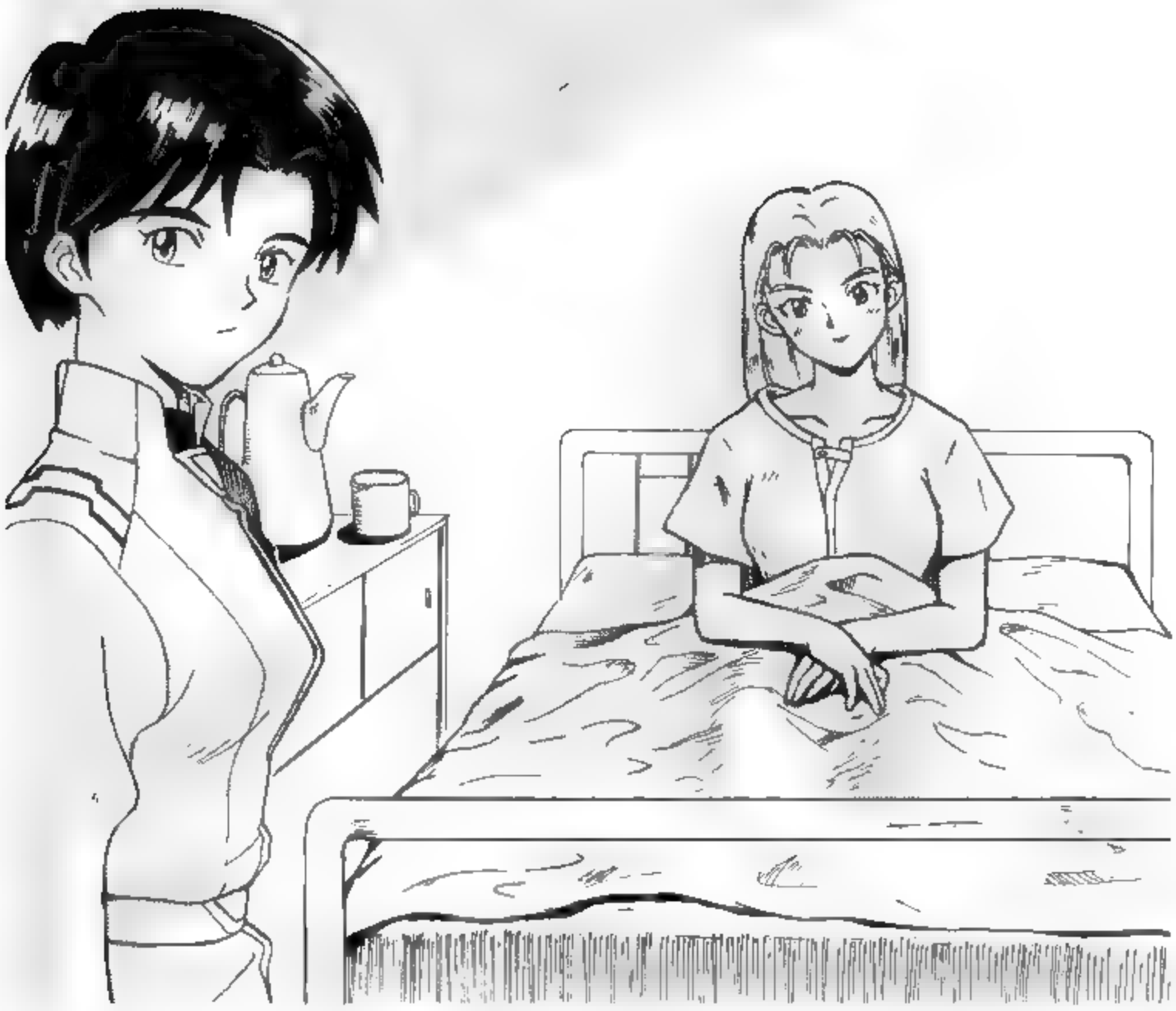
部屋を掃除するには[日常生活]でサイコロを振らなくてはなりません。

また、ペンペンを発見するためには、ペンペンがいそうな場所に行って、[観察]を成功させなくてはなりません。

【結末】まず誰かが部屋を掃除しないかぎり、リビングは水浸しのままです。ミサトの部屋に住んでいる3人のうち、誰かが[日常生活]に成功しないかぎり、3人は、1日ごとにストレスが1ずつ上昇していきます。

また、ペンペンが隠れているのは芦ノ湖です。誰かが芦ノ湖で[観察]に成功しないかぎり、ペンペンは帰ってきません。

ペンペンを発見するまでは、1日ごとにストレスが1ずつ上昇していきます。



スペシャル⑥ 本当のマリイ

このカードを引いたら、地図カードの「病院」を地図上に用意してください。

【場所】病院

【人物】マリイが好意を持っている人物、好意を持っているのがトウジの場合はシンジ

【内容】マヤが慌てた様子で、マリイが好意を持っている人の所を訪れます。ハーモニクステストの結果が不調で、マリイが病院に運ばれたというのです。

彼女は学校行事のカードによって好意を持った人物に話したいことがある と言って、うわ言のように名前を呼んでいるらしく、付き添っていたマヤが慌てて連れにきた、というわけです。

【解決方法】行くか行かないかは自由に選択してかまいません。

【結末】行くことを選択すると、マリイはいつもと違い、随分しおらしくしています。さらに驚くことに、彼女は耳打ちしてきます。

「とても大事な話がありますの。でも、ここはNERVの病院。どこで盗聴されているかわかりませんわ。7月21日、学校でお話ししたいのですけれど、聞いていただけるかしら……」

注：ここで返事は重要ではありません。7月21日には、実は別の事件が用意してあります。

また、以降何があっても、マリイは今までどおりの態度を崩しませんが、ときどき目配せをするようになります。この事件が終了したら、「病院」の地図カードを取り除いてください。

どうやらペンペンが風呂をあふれさせたようです。

机の上には、新聞の切り抜き文字が並べてあって「捜さないでください」と書かれています。

早いとこ部屋を掃除して、ペンペンを捜さないと……。

【解決方法】掃除などは翌日からの行動になります。

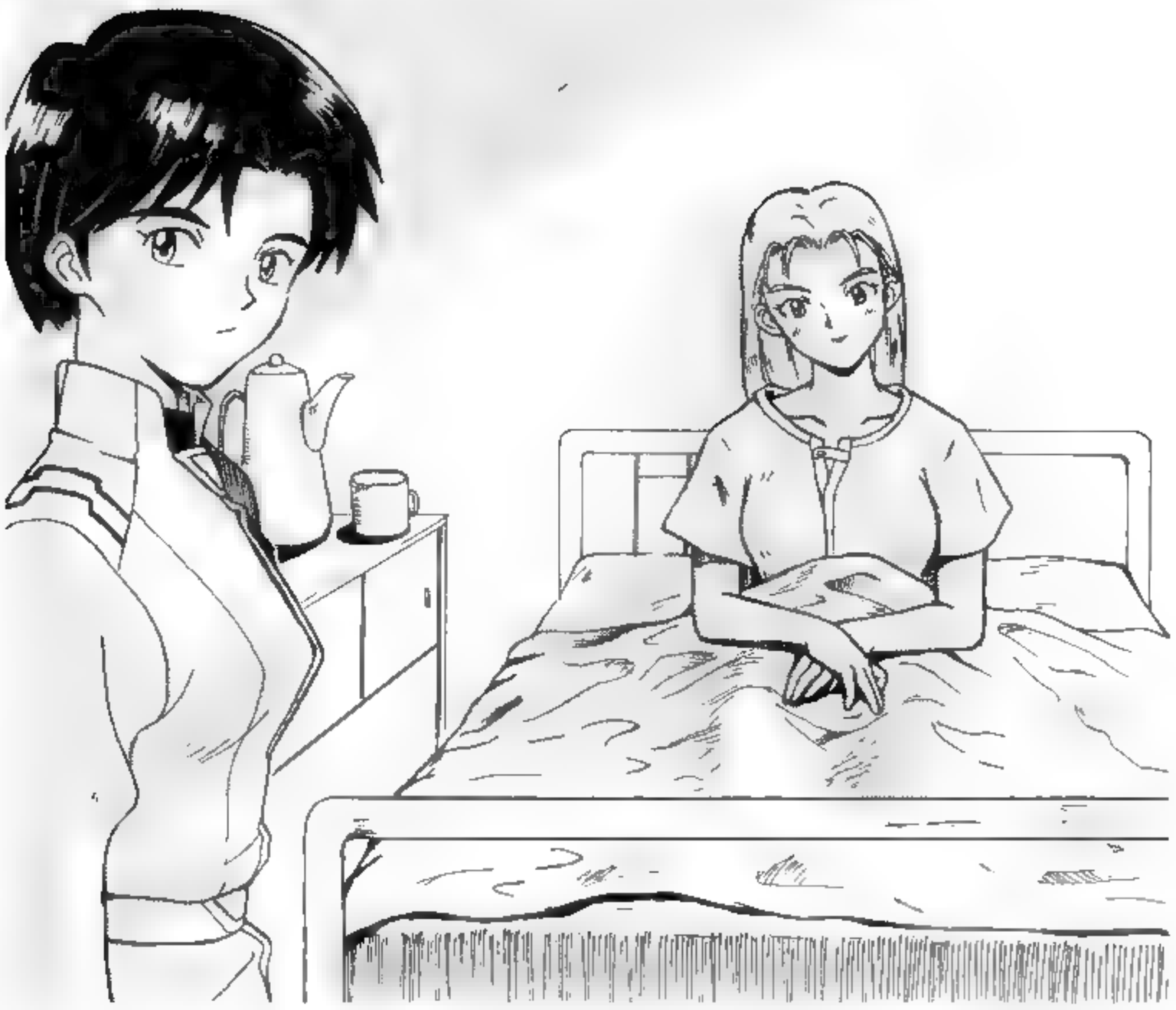
部屋を掃除するには[日常生活]でサイコロを振らなくてはなりません。

また、ペンペンを発見するためには、ペンペンがいそうな場所に行って、[観察]を成功させなくてはなりません。

【結末】まず誰かが部屋を掃除しないかぎり、リビングは水浸しのままです。ミサトの部屋に住んでいる3人のうち、誰かが[日常生活]に成功しないかぎり、3人は、1日ごとにストレスが1ずつ上昇していきます。

また、ペンペンが隠れているのは芦ノ湖です。誰かが芦ノ湖で[観察]に成功しないかぎり、ペンペンは帰ってきません。

ペンペンを発見するまでは、1日ごとにストレスが1ずつ上昇していきます。



スペシャル⑥ 本当のマリイ

このカードを引いたら、地図カードの「病院」を地図上に用意してください。

【場所】病院

【人物】マリイが好意を持っている人物、好意を持っているのがトウジの場合はシンジ

【内容】マヤが慌てた様子で、マリイが好意を持っている人の所を訪れます。ハーモニクステストの結果が不調で、マリイが病院に運ばれたというのです。

彼女は学校行事のカードによって好意を持った人物に話したいことがあると言って、うわ言のように名前を呼んでいるらしく、付き添っていたマヤが慌てて連れにきた、というわけです。

【解決方法】行くか行かないかは自由に選択してかまいません。

【結末】行くことを選択すると、マリイはいつもと違い、随分しおらしくしています。さらに驚くことに、彼女は耳打ちしてきます。

「とても大事な話がありますの。でも、ここはNERVの病院。どこで盗聴されているかわかりませんわ。7月21日、学校でお話ししたいのですけれど、聞いていただけるかしら……」

注：ここで返事は重要ではありません。7月21日には、実は別の事件が用意してあります。

また、以降何があっても、マリイは今までどおりの態度を崩しませんが、ときどき目配せをするようになります。この事件が終了したら、「病院」の地図カードを取り除いてください。

きない。技術が完成した以上、彼女は用ずみどころか邪魔者でしかありませんから、抹殺されるかもしれない。現に、彼女に接触を求めて来ていた2人のCIAエージェントも殺されているのです。

ほかに打ち明けられる人もおらず、せっぱ詰まった彼女は命の恩人にすべてを話した、というわけです。

「わたくし、どうしたらよろしいのでしょうか……」

彼女は泣きついてきます。

【解決方法】まず、[交渉]のサイコロを振ってください。

もし失敗したら、[冷静]でサイコロを振りましょう。どちらか一方が成功すればOKです。つまり、チャンスは2回あるわけです。

【結末】失敗した場合、なぐさめてあげるのが精いっぱいです。とんでもないことを聞いてしまったため、ストレスが3上昇します。

成功した場合、その人の一言によって、彼女は対抗するすべがあったことを思い出します。

ここ数日の間動転していたため、忘れていましたが、CIAに渡したものを無効にするプログラムも同時に開発してあったのです。

そのプログラムを記憶させたメモリチップは、ペンペンの首輪の内側に隠してあります。CIAが相手では、自分の荷物などいつ荒らされるかわからなかったので、安全だと思われる場所に隠しておいたのです。

彼女、もしくはリツコにこれを手渡せば、1日でプログラムを完成させてくれます。

大暴走の時

【日時】7月23日
【場所】NERV本部
【人物】ミサト、リツコ
【事件カード】引く
【内容】カードは常に「使徒襲来！」のはずです。つまり、使徒の襲来を確認するとともに、事件が起きることになります。

EVAが発進しようとしたところで、突然、例のノイズが大音量で響き渡ります。

これを打ち消すまで出動することはできません。

マリイはノイズを消去させるため、全面的に協力します。

【解決方法】もし、ペンペンからメモリチップを手に入れていれば、リツコは普通に[EVA補助]のサイコロを振るだけで大丈夫です。

メモリチップがない場合、リツコは[EVA補助]を短所として扱わなくてはなりません。その上で[EVA補助]のサイコロを振ります。

ミサトは、ノイズが治まるまではEVA抜きの通常戦力でこれを食い止めなくてはなりません。[作戦指揮]のサイコロを振りましょう。

【結末】メモリチップがある場合も、ない場合も、リツコは[EVA補助]に成功するまでサイコロを振り続けなくてはなりません。

成功すると、ノイズを無効化するプログラムをEVAに施すことができたことになります。その時点で、使徒との戦闘に移ります。

この間、使徒はジオフロントへの潜入のため、第3新東京市の地面に穴を開けようとします。

これを食い止めるのが、ミサトの役目です。ミサトはリツコがサイコロを振った回数と同じだけ、[作戦指揮]を行わなくてはなりません。

失敗するごとに、穴は大きくなっていきます。失敗1回につきNERVのHPが5低下します。

成功したら、なんとか使徒の注意をそらすことができたことになり、穴の拡大を防ぐことができます。NERVのHPは減少させずにすみます。

ワンポイント・コラム

シングルエレクトロニクス

原子から分離することで派生する自由電子。この自由電子の運動によって生じるのが電気エネルギーです。

この電子を1個単位で操作することを可能にした技術のことを、「シングルエレクトロニクス」と呼びます。

極微細な変化もコントロール下におくことができるこの技術を応用して、マリイは、一般の機械では拾いきれないほど微細な電気パルスをプログラムすることに成功しました。

これを電気ケーブルを通して直接EVAの体内に送り込んでいたわけです。

電気ケーブルがEVAの血管であるとしたら、マリイがプログラムしたパルスは、血管内に侵入したバクテリアのようなものです。

これによって生体活動に異変が生じ、ノイズとなってEVAの体内を駆け巡っていたのです。

きない。技術が完成した以上、彼女は用ずみどころか邪魔者でしかありませんから、抹殺されるかもしれない。現に、彼女に接触を求めて来ていた2人のCIAエージェントも殺されているのです。

ほかに打ち明けられる人もおらず、せっぱ詰まった彼女は命の恩人にすべてを話した、というわけです。

「わたくし、どうしたらよろしいのでしょうか……」

彼女は泣きついてきます。

【解決方法】まず、[交渉]のサイコロを振ってください。

もし失敗したら、[冷静]でサイコロを振りましょう。どちらか一方が成功すればOKです。つまり、チャンスは2回あるわけです。

【結末】失敗した場合、なぐさめてあげるのが精いっぱいです。とんでもないことを聞いてしまったため、ストレスが3上昇します。

成功した場合、その人の一言によって、彼女は対抗するすべがあったことを思い出します。

ここ数日の間動転していたため、忘れていましたが、CIAに渡したものを無効にするプログラムも同時に開発してあったのです。

そのプログラムを記憶させたメモリチップは、ペンペンの首輪の内側に隠してあります。CIAが相手では、自分の荷物などいつ荒らされるかわからなかったので、安全だと思われる場所に隠しておいたのです。

彼女、もしくはリツコにこれを手渡せば、1日でプログラムを完成させてくれます。

大暴走の時

【日時】7月23日
【場所】NERV本部
【人物】ミサト、リツコ
【事件カード】引く
【内容】カードは常に「使徒襲来！」のはずです。つまり、使徒の襲来を確認するとともに、事件が起きることになります。

EVAが発進しようとしたところで、突然、例のノイズが大音量で響き渡ります。

これを打ち消すまで出動することはできません。

マリイはノイズを消去させるため、全面的に協力します。

【解決方法】もし、ペンペンからメモリチップを手に入れていれば、リツコは普通に[EVA補助]のサイコロを振るだけで大丈夫です。

メモリチップがない場合、リツコは[EVA補助]を短所として扱わなくてはなりません。その上で[EVA補助]のサイコロを振ります。

ミサトは、ノイズが治まるまではEVA抜きの通常戦力でこれを食い止めなくてはなりません。[作戦指揮]のサイコロを振りましょう。

【結末】メモリチップがある場合も、ない場合も、リツコは[EVA補助]に成功するまでサイコロを振り続けなくてはなりません。

成功すると、ノイズを無効化するプログラムをEVAに施すことができたことになります。その時点で、使徒との戦闘に移ります。

この間、使徒はジオフロントへの潜入のため、第3新東京市の地面に穴を開けようとします。

これを食い止めるのが、ミサトの役目です。ミサトはリツコがサイコロを振った回数と同じだけ、[作戦指揮]を行わなくてはなりません。

失敗するごとに、穴は大きくなっていきます。失敗1回につきNERVのHPが5低下します。

成功したら、なんとか使徒の注意をそらすことができたことになり、穴の拡大を防ぐことができます。NERVのHPは減少させずにすみます。

ワンポイント・コラム

シングルエレクトロニクス

原子から分離することで派生する自由電子。この自由電子の運動によって生じるのが電気エネルギーです。

この電子を1個単位で操作することを可能にした技術のことを、「シングルエレクトロニクス」と呼びます。

極微細な変化もコントロール下におくことができるこの技術を応用して、マリイは、一般の機械では拾いきれないほど微細な電気パルスをプログラムすることに成功しました。

これを電気ケーブルを通して直接EVAの体内に送り込んでいたわけです。

電気ケーブルがEVAの血管であるとしたら、マリイがプログラムしたパルスは、血管内に侵入したバクテリアのようなものです。

これによって生体活動に異変が生じ、ノイズとなってEVAの体内を駆け巡っていたのです。

死海文書第二節
トリニティ

死海文書第三節
トリニティ

何も事件が起きなかった場合、ミサトとリツコはNERVロシア支部と交渉をすることができます。

NERV本部で[作戦指揮]や、[EVA補助]が行えるのと同じように、ロシア支部では[交渉]を行うことができるのです。ですから、[交渉]は1日の行動の手順6で行ってください。

では、ロシア支部との[交渉]のやり方を説明しましょう。

まずは、[交渉]のサイコロを振ってください。

[交渉]に成功した場合、そのたびにロシア支部との関係が変化していきます。

ミサトとリツコの2人がいる場合、どちらか一方でも成功すれば、関係が変化することになります。

ロシア支部との関係は、0段階から3段階まで変化します。成功するたびに、1段階ずつ進んでいくのです。

ミサトとリツコが2人とも成功したとしても、1日に変化するのは1段階だけです。

段階が進んでしまったら、元に戻ることはありません。3段階から2段階へ変化することはないのです。

ですから、[交渉]に失敗した場合も、段階が戻るのではなく変化がなかったことになるだけです。

ミサトとリツコはロシア支部との関係は現在何段階にあるのか、カレンダーに記録するようにしてください。

最初は0段階から始まります。

[交渉]を行いたくない場合は、必ずしも行わなくてかまいません。

- **[交渉]に成功すると、ロシア支部との関係が1段階進む**
- **[交渉]は、ミサトかリツコどちらか一方が成功すればよい**
- **ミサトとリツコ両方が成功しても、関係は1段階しか進まない**
- **[交渉]に失敗したら、関係は変化しない**
- **ロシア支部との関係はゼロ段階から始まる**

以上で準備は終了です。さぁ！　さっそくゲームのほうへ移りましょう!!

みんなで現状確認

ここでは、この死海文書がいかなる状況で始まるのかを解説しています。司令役は、まず最初にここの説明を声高に読み上げ、開始時の状況がほかの人にもわかるようにしてあげてください。

「使徒らしきものをシベリアで確認、対象は東方へ移動中の模様」

その情報がNERV本部にもたらされたのは9月9日の朝のことでした。

得られた情報を確認すると以下のとおりになります。

- **使徒が最初に確認されたのは、イルクーツク東方であること**
- **国連の戦略軍第1303偵察部隊が使徒を最初に確認したが、詳しく解析する前に見失ってしまったこと**

それ以外のことはまったくわかっていないようです。

当然NERV本部は詳しい報告を要求しますが、ロシア支部からは形だけの報告が返ってきた後……、

「当面は我々でなんとかできる」

「面倒なことになったら、キミたちの手を貸してもらうことになるだろう」

「とりあえず使徒を再発見するまでは、本部の方々に来ていただいても、しょうがない」

などのメッセージが寄せられてくるだけです。

この緊急事態に、頼りのはずの碇ゲンドウは、「判断は君たちに任せよう」と言って、会議のため出張してしまいました。

ただ、碇ゲンドウはロシアへ行けとは言いませんでしたが、行ってはいけないとも言ったわけではありません。

そう、ミサトたちの判断しだいで好きにやっていいということです。

――このような緊迫した状況の中、ゲームは始まります。

ワンポイント・コラム

ニコライエフ司令官

NERVロシア支部所属。太っちょの司令官で、ロシア側の窓口となる人物です。親しみやすい表情と、誰にでも愛想のよい態度に終始し、問題点をはぐらかすことに長けています。

「ハラショー！　大変申し訳ない、現在調査中で…」

「急がせてはいるのですが…」

「おお、お嬢様方。どうかお許しください。こちらに手違いがあったようです」

「まぁ、ウオツカでも飲んで気を落ち着けてください」

「同志、わかりました。すぐ手配しましょう(注：返事だけ)」

などという曖昧な返事しかしません。人をイライラさせることに関しては一流の人物なのかもしれません。

何も事件が起きなかった場合、ミサトとリツコはNERVロシア支部と交渉をすることができます。

NERV本部で[作戦指揮]や、[EVA補助]が行えるのと同じように、ロシア支部では[交渉]を行うことができるのです。ですから、[交渉]は1日の行動の手順6で行ってください。

では、ロシア支部との[交渉]のやり方を説明しましょう。

まずは、[交渉]のサイコロを振ってください。

[交渉]に成功した場合、そのたびにロシア支部との関係が変化していきます。

ミサトとリツコの2人がいる場合、どちらか一方でも成功すれば、関係が変化することになります。

ロシア支部との関係は、0段階から3段階まで変化します。成功するたびに、1段階ずつ進んでいくのです。

ミサトとリツコが2人とも成功したとしても、1日に変化するのは1段階だけです。

段階が進んでしまったら、元に戻ることはありません。3段階から2段階へ変化することはないのです。

ですから、[交渉]に失敗した場合も、段階が戻るのではなく変化がなかったことになるだけです。

ミサトとリツコはロシア支部との関係は現在何段階にあるのか、カレンダーに記録するようにしてください。

最初は0段階から始まります。

[交渉]を行いたくない場合は、必ずしも行わなくてかまいません。

- **[交渉]に成功すると、ロシア支部との関係が1段階進む**
- **[交渉]は、ミサトかリツコどちらか一方が成功すればよい**
- **ミサトとリツコ両方が成功しても、関係は1段階しか進まない**
- **[交渉]に失敗したら、関係は変化しない**
- **ロシア支部との関係はゼロ段階から始まる**

以上で準備は終了です。さぁ！　さっそくゲームのほうへ移りましょう!!

みんなで現状確認

ここでは、この死海文書がいかなる状況で始まるのかを解説しています。司令役は、まず最初にここの説明を声高に読み上げ、開始時の状況がほかの人にもわかるようにしてあげてください。

「使徒らしきものをシベリアで確認、対象は東方へ移動中の模様」

その情報がNERV本部にもたらされたのは9月9日の朝のことでした。

得られた情報を確認すると以下のとおりになります。

- **使徒が最初に確認されたのは、イルクーツク東方であること**
- **国連の戦略軍第1303偵察部隊が使徒を最初に確認したが、詳しく解析する前に見失ってしまったこと**

それ以外のことはまったくわかっていないようです。

当然NERV本部は詳しい報告を要求しますが、ロシア支部からは形だけの報告が返ってきた後……、

「当面は我々でなんとかできる」

「面倒なことになったら、キミたちの手を貸してもらうことになるだろう」

「とりあえず使徒を再発見するまでは、本部の方々に来ていただいても、しょうがない」

などのメッセージが寄せられてくるだけです。

この緊急事態に、頼りのはずの碇ゲンドウは、「判断は君たちに任せよう」と言って、会議のため出張してしまいました。

ただ、碇ゲンドウはロシアへ行けとは言いませんでしたが、行ってはいけないとも言ったわけではありません。

そう、ミサトたちの判断しだいで好きにやっていいということです。

――このような緊迫した状況の中、ゲームは始まります。

ワンポイント・コラム

ニコライエフ司令官

NERVロシア支部所属。太っちょの司令官で、ロシア側の窓口となる人物です。親しみやすい表情と、誰にでも愛想のよい態度に終始し、問題点をはぐらかすことに長けています。

「ハラショー！　大変申し訳ない、現在調査中で…」

「急がせてはいるのですが…」

「おお、お嬢様方。どうかお許しください。こちらに手違いがあったようです」

「まぁ、ウオツカでも飲んで気を落ち着けてください」

「同志、わかりました。すぐ手配しましょう(注：返事だけ)」

などという曖昧な返事しかしません。人をイライラさせることに関しては一流の人物なのかもしれません。

5人（全員）が成功した場合……すばらしい成果と完全なる一体感に皆が満足し、一気に全員のストレスが0に低下します。

4人が成功した場合……まぁまぁの成果です。失敗した人以外は満足し、ストレスが2低下します。失敗した人はジト目で見られて、ストレスが一気に3上昇します。

3人が成功した場合……通常の成果です。成功した人はストレスが1低下しますが、失敗した人は逆に1上昇してしまいます。

2人が成功した場合……作戦はあまりうまくいかず作戦の評価もできませんでした。失敗した人だけストレスが1上昇します。

1人が成功した場合、もしくは1人も成功しなかった場合……作戦に問題があったようです。ミサトはストレスが2上昇し、現在立案している作戦の1つを1段階下げなくてはなりません（1以上のものを優先させます。また0以下にはなりません。作戦については109ページを参照してください）。ほかの人もストレスが1上昇します。

スペシャル①
目標はチルドレン

【場所】レイのいる場所

【人物】レイ

【内容】この事件はすでに「国連監査委員の査察」か「寒い国からの使者」の事件が発生していないと発生しません。上記以外の場合、このカードは「平穏な1日」として処理します。

査察団かロシアのNERVスタッフに紛れ込んで潜入した某国のエージェントが、NERVに侵入します。そして、EVAのことを尋問しようと、内部の協力者とともに、EVAのパイロットの1人（レイ）を拉致するという暴挙に出ます。

地図の上からレイのコマを一時的に取り除いてください。そしてレイ役の人は、地図カードの場所の中から自分の好きな場所1つを選び（ただし「ロシア＝第三芦ノ湖」は指定できません）、その場所を密かにカレンダーの裏に書き留めてください。その場所がレイの監禁されている場所になります。

また、ただちにミサトとリツコとシンジのストレスを2だけ上昇させてください。

【解決方法】いくら手はずを整えていたとしても、要塞都市である第3新東京市からそう簡単に逃げられるハズはありません。レイを捜そうとする人は、以後、地図上に広げた地図カードの中から、1日1箇所を選んで、[観察]のサイコロを振れるようになります。

また、レイは自力脱出を試みることができます。[迅速行動]のサイコロを振ってください。

レイは解放されるまで行動に制約を受けます。ほかの行動をとったり、使徒との戦いに加わったり、なんらかの事件にかかわったりすることはできなくなります。便利カードの恩恵を受けることもできません。ほかの事件が生じた場合はレイ抜きで解決しなくてはなりません。

もちろんレイ役の人は自分の指定し

5人（全員）が成功した場合……すばらしい成果と完全なる一体感に皆が満足し、一気に全員のストレスが0に低下します。

4人が成功した場合……まぁまぁの成果です。失敗した人以外は満足し、ストレスが2低下します。失敗した人はジト目で見られて、ストレスが一気に3上昇します。

3人が成功した場合……通常の成果です。成功した人はストレスが1低下しますが、失敗した人は逆に1上昇してしまいます。

2人が成功した場合……作戦はあまりうまくいかず作戦の評価もできませんでした。失敗した人だけストレスが1上昇します。

1人が成功した場合、もしくは1人も成功しなかった場合……作戦に問題があったようです。ミサトはストレスが2上昇し、現在立案している作戦の1つを1段階下げなくてはなりません（1以上のものを優先させます。また0以下にはなりません。作戦については09ページを参照してください）。ほかの人もストレスが1上昇します。

スペシャル①
目標はチルドレン

【場所】レイのいる場所

【人物】レイ

【内容】この事件はすでに「国連監査委員の査察」か「寒い国からの使者」の事件が発生していないと発生しません。上記以外の場合、このカードは「平穏な1日」として処理します。

査察団かロシアのNERVスタッフに紛れ込んで潜入した某国のエージェントが、NERVに侵入します。そして、EVAのことを尋問しようと、内部の協力者とともに、EVAのパイロットの1人（レイ）を拉致するという暴挙に出ます。

地図の上からレイのコマを一時的に取り除いてください。そしてレイ役の人は、地図カードの場所の中から自分の好きな場所1つを選び（ただし「ロシア＝第三芦ノ湖」は指定できません）、その場所を密かにカレンダーの裏に書き留めてください。その場所がレイの監禁されている場所になります。

また、ただちにミサトとリツコとシンジのストレスを2だけ上昇させてください。

【解決方法】いくら手はずを整えていたとしても、要塞都市である第3新東京市からそう簡単に逃げられるハズはありません。レイを捜そうとする人は、以後、地図上に広げた地図カードの中から、1日1箇所を選んで、[観察]のサイコロを振れるようになります。

また、レイは自力脱出を試みることができます。[迅速行動]のサイコロを振ってください。

レイは解放されるまで行動に制約を受けます。ほかの行動をとったり、使徒との戦いに加わったり、なんらかの事件にかかわったりすることはできなくなります。便利カードの恩恵を受けることもできません。ほかの事件が生じた場合はレイ抜きで解決しなくてはなりません。

もちろんレイ役の人は自分の指定し

3回目に引いた場合

使徒、新潟再上陸

【場所】NERV本部
【人物】特殊
【内容】使徒がついに新潟に上陸したという情報が入ります。その日は対応に追われ、何もできません。

【解決方法】慌ててください。

【結末】使徒は新潟のあたりでうろうろしていますが、MAGIの判断によると、三国峠を経て群馬県を抜け、東〜東北方向から、第3新東京市へやってきそうだということがわかります。足の遅い使徒のこと、本部へ到達するのは月末になりそうです。イライラ状態はまだまだ続きます。

4回目に引いた場合

使徒、第2新東京市へ

【場所】NERV本部
【人物】ミサト、リツコ
【内容】何を思ったのか使徒が急にコースを変えます。使徒は新潟上陸のときの計算に比べ、西寄りのコースを取ります。変更されたコースは、NERVの補助施設、実験場がある松代の方角です。そしてその先には……現在の日本の首都、第2新東京市が存在するのです！

【解決方法】ここでミサトは決断しなくてはなりません。第2新東京市からは政治家連中から矢のような救援の催促がきます。それに応じて無理に助けに行くべきか、それともここは自重して第2新東京市の運命を天に任せるかを決めるのです。

拒否したとしても、日本は首都を失うことになりかねませんが、第2新東京市が壊滅したからといって人類が滅びるわけではありません。ましてや使徒が第2新東京市を通るとも限りません。その意味ではNERV本部のほうが、守るべきものとしては、はるかに重要です。必要なら、司令役はこれらのことをミサトに教えてあげてください。

ミサトが出撃を選択した場合は、ただちに110ページの戦闘の手順(第3新東京市決戦)に移ってください。

出撃を選択しなかった場合は、司令役はサイコロを振ります。

【結末】出撃した場合は、戦闘の結果そのものが結末となるでしょう。敗北した場合でも一応ゲームは続けることはできますが、修理が間に合うかどうかはかなり疑問です。白旗を揚げたほうがよいでしょう。

出撃しなかった場合は、司令役のサイコロの目によって結果が決まります。

1の目が出た場合……ラッキー。使徒は首都を素通りしてしまいました。

奇数の目が出た場合……使徒は首都の代わりに松代の実験場をかすめて第3新東京市へ向かいます。ミサトとリツコはストレスが2上昇します。

偶数の目が出た場合……第2新東京市は大打撃を受けてしまいました。ミサトとリツコはストレスが4も上昇してしまいます。使徒はそのまま第3新東京市へ向かいます。

3回目に引いた場合

使徒、新潟再上陸

【場所】NERV本部
【人物】特殊
【内容】使徒がついに新潟に上陸したという情報が入ります。その日は対応に追われ、何もできません。

【解決方法】慌ててください。

【結末】使徒は新潟のあたりでうろうろしていますが、MAGIの判断によると、三国峠を経て群馬県を抜け、東～東北方向から、第3新東京市へやってきそうだということがわかります。足の遅い使徒のこと、本部へ到達するのは月末になりそうです。イライラ状態はまだまだ続きます。

4回目に引いた場合

使徒、第2新東京市へ

【場所】NERV本部
【人物】ミサト、リツコ
【内容】何を思ったのか使徒が急にコースを変えます。使徒は新潟上陸のときの計算に比べ、西寄りのコースを取ります。変更されたコースは、NERVの補助施設、実験場がある松代の方角です。そしてその先には……現在の日本の首都、第2新東京市が存在するのです！

【解決方法】ここでミサトは決断しなくてはなりません。第2新東京市からは政治家連中から矢のような救援の催促がきます。それに応じて無理に助けに行くべきか、それともここは自重して第2新東京市の運命を天に任せるかを決めるのです。

拒否したとしても、日本は首都を失うことになりかねませんが、第2新東京市が壊滅したからといって人類が滅びるわけではありません。ましてや使徒が第2新東京市を通るとも限りません。その意味ではNERV本部のほうが、守るべきものとしては、はるかに重要です。必要なら、司令役はこれらのことをミサトに教えてあげてください。

ミサトが出撃を選択した場合は、ただちに110ページの戦闘の手順(第3新東京市決戦)に移ってください。

出撃を選択しなかった場合は、司令役はサイコロを振ります。

【結末】出撃した場合は、戦闘の結果そのものが結末となるでしょう。敗北した場合でも一応ゲームは続けることはできますが、修理が間に合うかどうかはかなり疑問です。白旗を揚げたほうがよいでしょう。

出撃しなかった場合は、司令役のサイコロの目によって結果が決まります。

1の目が出た場合……ラッキー。使徒は首都を素通りしてしまいました。

奇数の目が出た場合……使徒は首都の代わりに松代の実験場をかすめて第3新東京市へ向かいます。ミサトとリツコはストレスが2上昇します。

偶数の目が出た場合……第2新東京市は大打撃を受けてしまいました。ミサトとリツコはストレスが4も上昇してしまいます。使徒はそのまま第3新東京市へ向かいます。

使徒襲来!
NERV直上決戦

【場所】第3新東京市全域（地図カードは必要ありません）

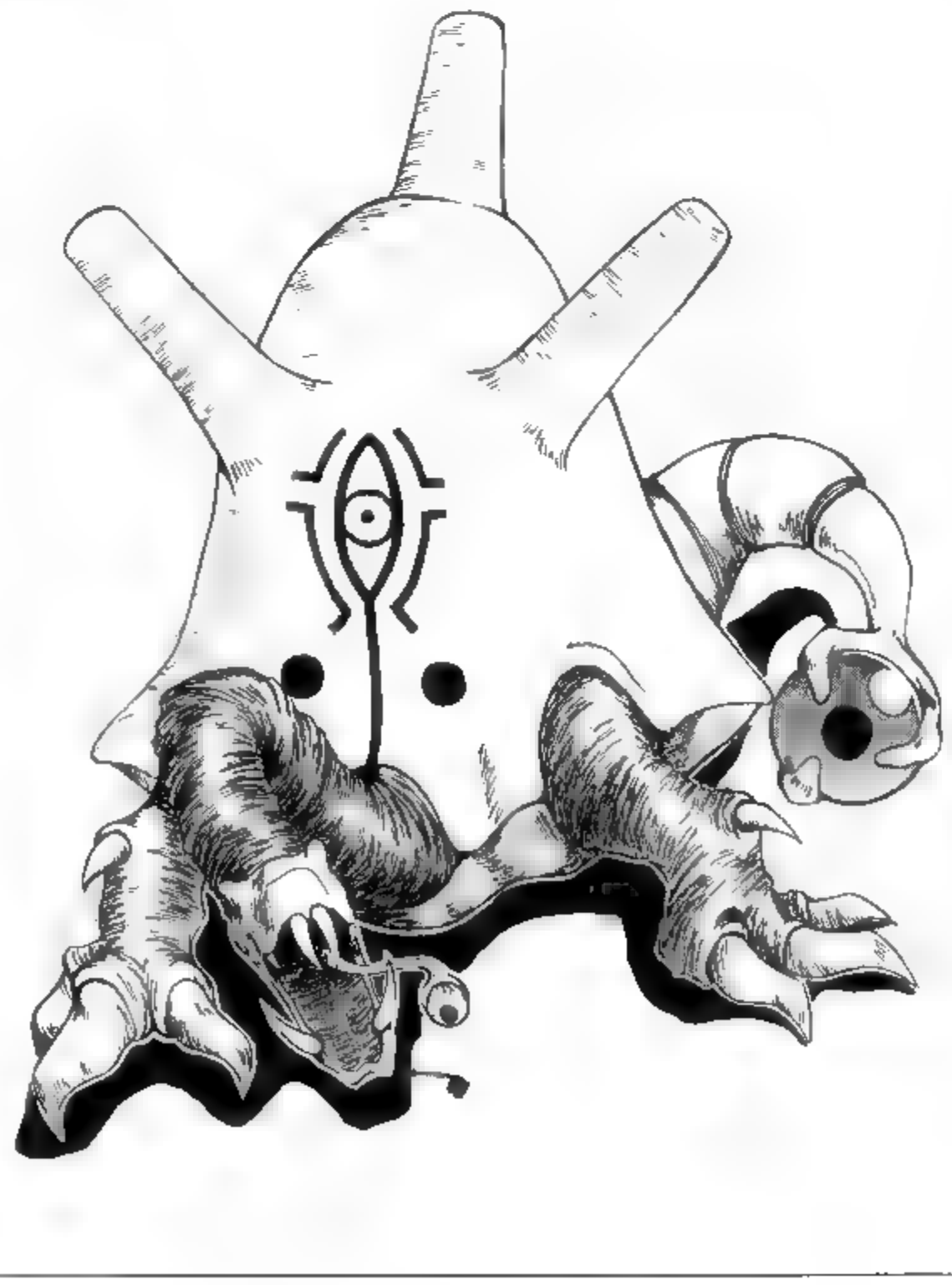
【人物】なし

【内容】いよいよ使徒がやってきました。翌日は使徒との戦闘となります。今日はそのための最後の準備をしましょう。

【解決方法】110ページの戦闘の手順（第3新東京市決戦）に従って解決します。

【結末】戦闘の結果そのままです。ハッピー・エンディングが待っているでしょうか？

使徒イブリース



今回の使徒と特別な作戦

ここでもさきの第二節と似たような形式で、使徒の解説を行っていきます。ただし、この第三節の使徒は特別な使徒なので、強さの記述方法は多少変わっていることもあります。

使徒の強さ、戦闘のやり方と作戦の順番に紹介していきます。

使徒イブリース

この使徒はロシア軍の攻撃を受けると進化します。状況に合わせてどちらかを使用してください。

・進化前

【攻撃回数】1回

【カード枚数】1枚

【ATフィールド】特殊

【HP】12

・進化後

ロシアの新型爆弾の攻撃を受けた後は能力が強化され、こちらの強さになります。

【攻撃回数】1回

【カード枚数】1枚

【ATフィールド】特殊

【HP】15

・特徴

胴体の長いカメのような姿をした使徒で、背中にはコブが3つあります。

その3つのコブからそれぞれ別個のATフィールドを発生させることができ、防御や攻撃に使用します。

防御に使用したときには3重のバリアーになりますし、攻撃に使用したときにはATフィールド同士の干渉効果を武器にして攻撃してきます。

ほかに通常の攻撃能力（牙）と、地中に潜る能力を有しています。

・特殊攻撃

「ATフーィルド共振攻撃」

オーロラが襲ってくるように見える奇妙な攻撃です。複数のATフィールド同士を無理に干渉させ、わざと不安定な空

使徒襲来!
NERV直上決戦

【場所】第3新東京市全域（地図カードは必要ありません）

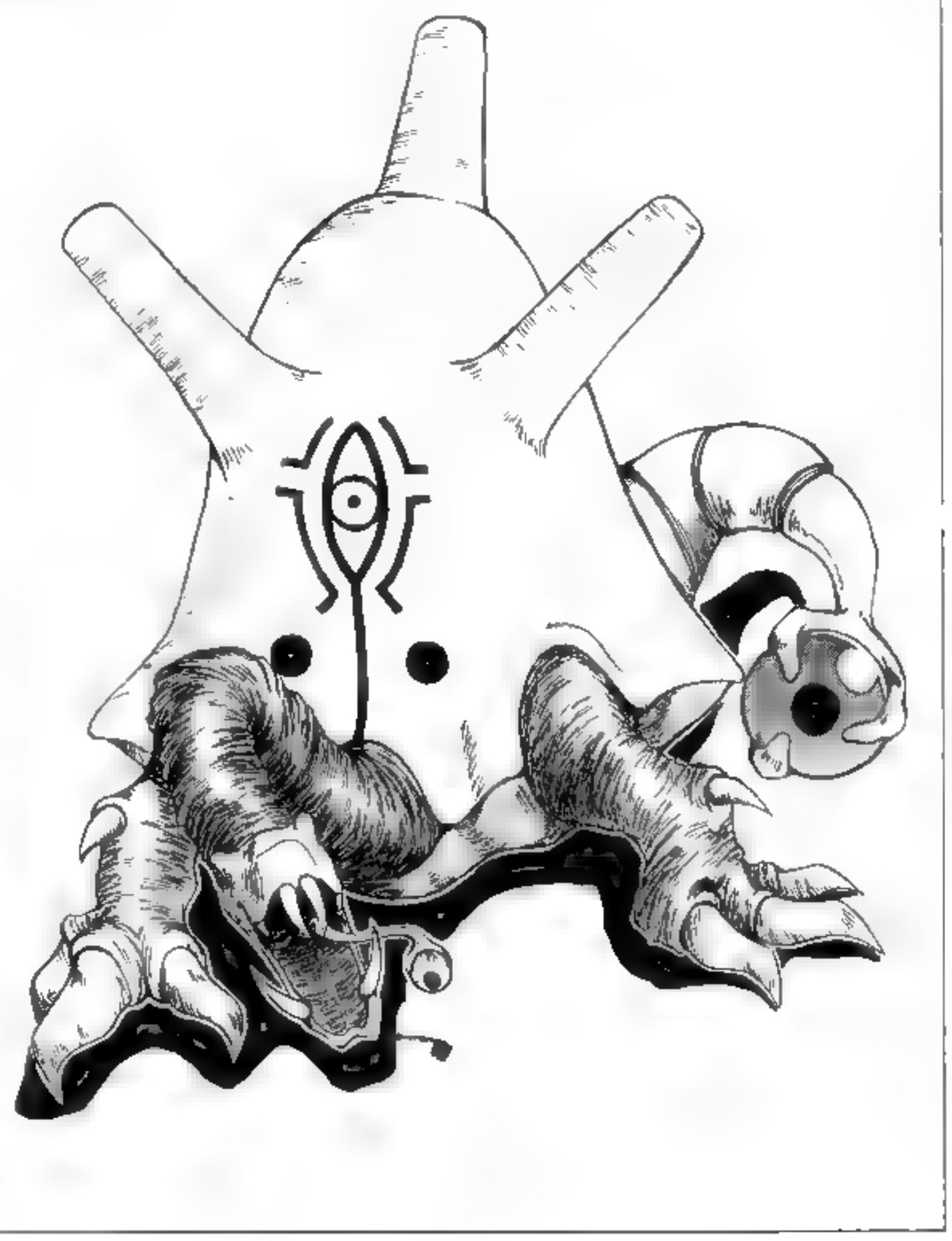
【人物】なし

【内容】いよいよ使徒がやってきました。翌日は使徒との戦闘となります。今日はそのための最後の準備をしましょう。

【解決方法】110ページの戦闘の手順（第3新東京市決戦）に従って解決します。

【結末】戦闘の結果そのままです。ハッピー・エンディングが待っているでしょうか？

使徒イブリース



今回の使徒と特別な作戦

ここでもさきの第二節と似たような形式で、使徒の解説を行っていきます。ただし、この第三節の使徒は特別な使徒なので、強さの記述方法は多少変わっていることもあります。

使徒の強さ、戦闘のやり方と作戦の順番に紹介していきます。

使徒イブリース

この使徒はロシア軍の攻撃を受けると進化します。状況に合わせてどちらかを使用してください。

・進化前

【攻撃回数】1回
【カード枚数】1枚
【ATフィールド】特殊
【HP】12

・進化後

ロシアの新型爆弾の攻撃を受けた後は能力が強化され、こちらの強さになります。

【攻撃回数】1回
【カード枚数】1枚
【ATフィールド】特殊
【HP】15

・特徴

胴体の長いカメのような姿をした使徒で、背中にはコブが3つあります。

その3つのコブからそれぞれ別個のATフィールドを発生させることができ、防御や攻撃に使用します。

防御に使用したときには3重のバリアーになりますし、攻撃に使用したときにはATフィールド同士の干渉効果を武器にして攻撃してきます。

ほかに通常の攻撃能力（牙）と、地中に潜る能力を有しています。

・特殊攻撃

「ATフーィルド共振攻撃」

オーロラが襲ってくるように見える奇妙な攻撃です。複数のATフィールド同士を無理に干渉させ、わざと不安定な空

立案時間……[作戦指揮]に合計2回成功すると、実行可能になります。

効果……便利カードの中の「MAXパワーATフィールド」を持っているパイロットが接近戦を行い、[EVA操縦]のサイコロを振ります。これに成功すれば、ただちに使徒に戦闘カード1枚分の被害を与え、次の1分間、使徒のATフィールドによる攻撃・防御を無効にできます。

作戦B

概要……地中に潜ってしまう使徒が、ジオフロントを直撃するのを避けるための作戦です。

使徒の地中潜行能力を知らない場合は、この作戦は立案できません。

戦闘区域にあらかじめEVA1体を地中に埋めておき、相手をそこに誘導します。そして使徒が地中に逃げようとしたら実力で阻止するのです。

立案時間……[作戦指揮]に合計3回成功すると、実行可能になります。

効果……使徒が地中へ脱出するのを阻止することができます。

作戦B（作戦Aの改良版）

概要……この作戦は、作戦Aの改良版です。

3体がかりでも、相手のATフィールドを長く中和しておけるとは思えないので、n^2爆弾収束爆薬を持たせたEVAで一気に相手にトドメを刺そうというものです。

立案時間……[作戦指揮]に3回成功した時点で、実行可能になります。

効果…相手に戦闘カード4枚分の損害を与え、さらにATフィールド発生器のコブを破壊し、ATフィールド共振攻撃を無効にできます。もちろん、以降使徒はATフィールドを張ることはできません。

シンジが[EVA操縦]に成功すると、爆薬を炸裂させることができます。

EVA自身にもカード1枚分の被害を与えた後、爆薬はなくなってしまいます。

作戦C

概要……相手の3つのATフィールドが微妙なバランスで成り立っているのに目をつけ、こちらのATフィールドでバランスを崩して自壊を誘います。

作戦E

概要……使徒が地中に潜らないようにするための作戦その2です。

使徒の地中潜行能力を知らない場合は、この作戦は立案できません。

戦闘区域にあらかじめn^2地雷を地中に埋めておき、相手をそこに誘導。そして使徒が地中に潜るのを爆発で実力阻止しようという作戦です。

立案時間……[作戦指揮]に合計4回成功すると、実行可能になります。

効果……使徒が地中へ脱出するのを阻止することができます。

ただし、作戦Bを実行する場合、n^2爆弾をそちらに使ってしまうので、この作戦は実行できません。

●第3新東京市決戦
（あるいは第2新東京市決戦）

使徒とEVAとの2回目の戦闘です。戦闘のやり方は、1回目と同じですが、作戦ABCのうち、どれか1つの作戦が遂行可能でないと、使徒を倒すことは不可能です。

使徒はATフィールドが残っている限り攻撃を受けつけません。また、ATフ

作戦B（作戦Aの改良版）

概要……この作戦は、作戦Aの改良版です。

3体がかりでも、相手のATフィールドを長く中和しておけるとは思えないので、n^2爆弾収束爆薬を持たせたEVAで一気に相手にトドメを刺そうというものです。

立案時間……[作戦指揮]に3回成功した時点で、実行可能になります。

効果…相手に戦闘カード4枚分の損害を与え、さらにATフィールド発生器のコブを破壊し、ATフィールド共振攻撃を無効にできます。もちろん、以降使徒はATフィールドを張ることはできません。

シンジが[EVA操縦]に成功すると、爆薬を炸裂させることができます。

EVA自身にもカード1枚分の被害を与えた後、爆薬はなくなってしまいます。

作戦C

概要……相手の3つのATフィールドが微妙なバランスで成り立っているのに目をつけ、こちらのATフィールドでバランスを崩して自壊を誘います。

立案時間……[作戦指揮]に合計2回成功すると、実行可能になります。

効果……便利カードの中の「MAXパワーATフィールド」を持っているパイロットが接近戦を行い、[EVA操縦]のサイコロを振ります。これに成功すれば、ただちに使徒に戦闘カード1枚分の被害を与え、次の1分間、使徒のATフィールドによる攻撃・防御を無効にできます。

作戦D

概要……地中に潜ってしまう使徒が、ジオフロントを直撃するのを避けるための作戦です。

使徒の地中潜行能力を知らない場合は、この作戦は立案できません。

戦闘区域にあらかじめEVA1体を地中に埋めておき、相手をそこに誘導します。そして使徒が地中に逃げようとしたら実力で阻止するのです。

立案時間……[作戦指揮]に合計3回成功すると、実行可能になります。

効果……使徒が地中へ脱出するのを阻止することができます。

作戦E

概要……使徒が地中に潜らないようにするための作戦その2です。

使徒の地中潜行能力を知らない場合は、この作戦は立案できません。

戦闘区域にあらかじめn^2地雷を地中に埋めておき、相手をそこに誘導。そして使徒が地中に潜るのを爆発で実力阻止しようという作戦です。

立案時間……[作戦指揮]に合計4回成功すると、実行可能になります。

効果……使徒が地中へ脱出するのを阻止することができます。

ただし、作戦Bを実行する場合、n^2爆弾をそちらに使ってしまうので、この作戦は実行できません。

●第3新東京市決戦
（あるいは第2新東京市決戦）

使徒とEVAとの2回目の戦闘です。戦闘のやり方は、1回目と同じですが、作戦ABCのうち、どれか1つの作戦が遂行可能でないと、使徒を倒すことは不可能です。

使徒はATフィールドが残っている限り攻撃を受けつけません。また、ATフ

使徒襲来!

【場所】市街地
【人物】全員
【内容】突然、使徒が襲来します。
　薄い黄色の液体の中にトゲだらけの球体が浮かんでいる姿は、動物の細胞を連想させます。

【解決方法】EVAが出撃することになります。パイロットは[EVA操縦]を振ってください。

【結末】EVAが攻撃すると、外側のATフィールドが開放され、中の液体がぶちまけられます。
　液体の正体は強酸です。
　[EVA操縦]に成功していると、EVAのHPが2減少するだけですみます。もしHPが残っていても、酸を洗い流さないと行動停止に追い込まれてしまいます。
　[EVA操縦]に失敗すると、EVAのHPがゼロになってしまいます。もちろん行動停止です。

　酸を放出した使徒は、攻撃をかけずに第三芦ノ湖(ない場合は第二芦ノ湖)へと向かい、湖底に潜ってしまいます。湖底で使徒は活動を完全に停止してしまいます。
注：実は、使徒は湖水を取り込んで酸を作っているのです。後日、使徒のいる湖に調査に出かけ、[学問]に成功すると、湖水が徐々に酸性になっているのがわかります。また、水から酸になっていく進行速度を調べることにより、10月30日に目覚めることがわかります。

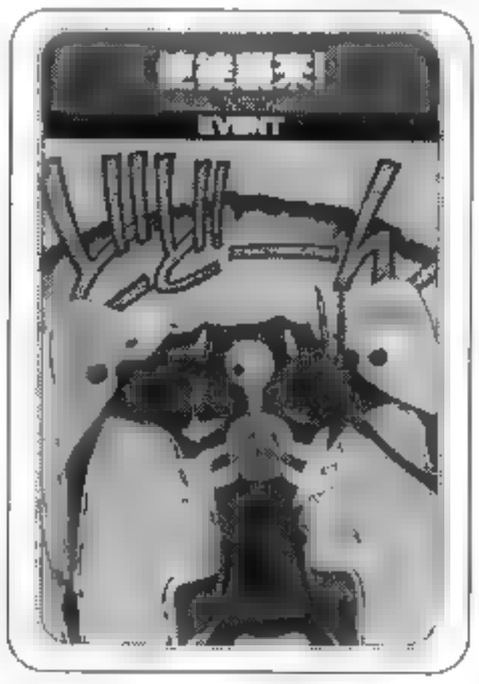
スペシャル①
爆弾テロ発生

　このカードを引いたら、地図の上に「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードを用意してください。
【場所】民間人立ち入り禁止区域
【人物】ミサト、リツコ
【内容】EVA用の電源ケーブルと、コンセントが収納されているビルの1つが爆破されます。
　都市が戦闘形態に移行しないかぎりは、シャンデリアのようにジオフロントに向かって垂れ下がっているビルですから、一般人には絶対立ち入ることができない場所です。

【解決方法】ミサトは消火活動の指揮をとらなくてはなりません。[作戦指揮]のサイコロを振ってください。
　リツコはほかに爆弾が仕掛けられていないか、調べなくてはなりません。[観察]を行ってください。

【結末】ミサトが[作戦指揮]に成功すると、数度の2次爆発もあり電気系統はやられてしまいますが、ビルそのものの完全な破壊は防ぐことができます。ストレスに変化はありません。

使徒襲来!



【場所】市街地
【人物】全員
【内容】突然、使徒が襲来します。
薄い黄色の液体の中にトゲだらけの球体が浮かんでいる姿は、動物の細胞を連想させます。

【解決方法】EVAが出撃することになります。パイロットは[EVA操縦]を振ってください。

【結末】EVAが攻撃すると、外側のATフィールドが開放され、中の液体がぶちまけられます。
液体の正体は強酸です。
[EVA操縦]に成功していると、EVAのHPが2減少するだけですみます。もしHPが残っていても、酸を洗い流さないと行動停止に追い込まれてしまいます。
[EVA操縦]に失敗すると、EVAのHPがゼロになってしまいます。もちろん行動停止です。

酸を放出した使徒は、攻撃をかけずに第三芦ノ湖(ない場合は第二芦ノ湖)へと向かい、湖底に潜ってしまいます。湖底で使徒は活動を完全に停止してしまいます。
注:実は、使徒は湖水を取り込んで酸を作っているのです。後日、使徒のいる湖に調査に出かけ、[学問]に成功すると、湖水が徐々に酸性になっているのがわかります。また、水から酸になっていく進行速度を調べることにより、10月30日に目覚めることがわかります。

スペシャル①
爆弾テロ発生

このカードを引いたら、地図の上に「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードを用意してください。
【場所】民間人立ち入り禁止区域
【人物】ミサト、リツコ
【内容】EVA用の電源ケーブルと、コンセントが収納されているビルの1つが爆破されます。
都市が戦闘形態に移行しないかぎりは、シャンデリアのようにジオフロントに向かって垂れ下がっているビルですから、一般人には絶対立ち入ることができない場所です。

【解決方法】ミサトは消火活動の指揮をとらなくてはなりません。[作戦指揮]のサイコロを振ってください。
リツコはほかに爆弾が仕掛けられていないか、調べなくてはなりません。[観察]を行ってください。

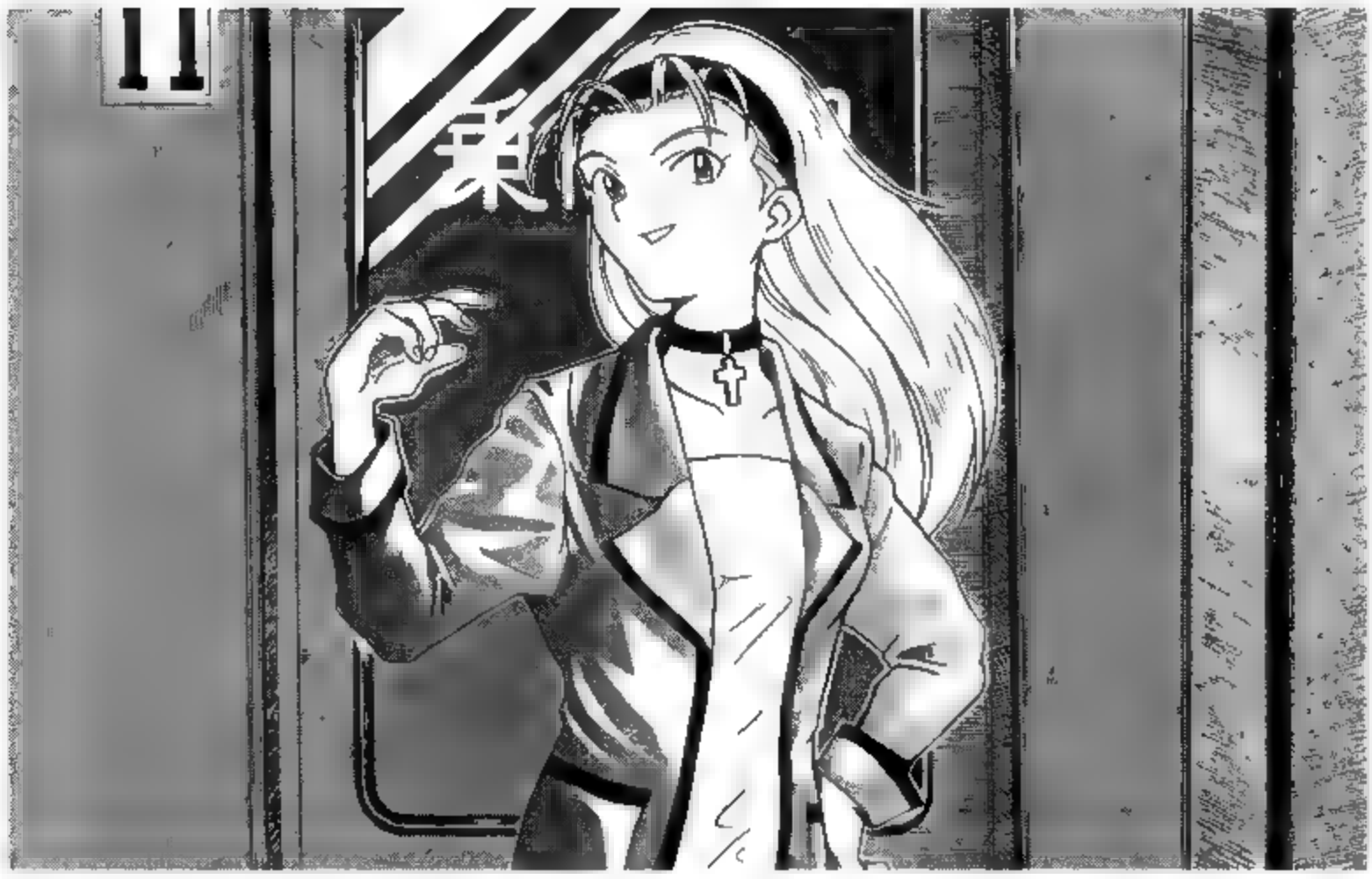
【結末】ミサトが[作戦指揮]に成功すると、数度の2次爆発もあり電気系統はやられてしまいますが、ビルそのものの完全な破壊は防ぐことができます。ストレスに変化はありません。

テストに全部出席していれば、彼女はもともと頭もいいし、積極性もあるのでほめてもらえます。ストレスが1低下します。

また、シンジとアスカは家庭訪問というだけでストレスが上がります。アスカは1、シンジはストレスを2上昇させてください。

カードに関係なく起こる事件

カードに関係なく起こる事件です。事件がある日は忘れずにチェックしておいてください。



怪しき影

まず、地図の上に「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードを用意してください。

【日時】 10月8日
【場所】 民間人立ち入り禁止区域
【人物】 学校に来ていた人
【事件カード】 引かない
【内容】 学校の帰り道、NERVの正式なIDカードとは違うカードでジオフロントに侵入する人物を偶然見つけてしまいます。

【解決方法】 追いかけたい場合は、[方向感覚]のサイコロを振らなくてはなりません。放っておく場合は、特に何もする必要はなく、この日は終了します。

【結末】 [方向感覚]に成功すると、その人物が、NERV本部ではなくシャンデリアになっているビルのほうへ向かうのがわかります。

そこから先は残念なことに見失ってしまいます。

失敗すると、完全に見失ってしまいます。

注： 一応「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードは取り除きますが、皆が行きたいと言い出したら、もう一度用意してあげてください。

悲劇、中間テスト

【日時】 10月14日～10月16日
【場所】 第3新東京市第壱中学校
【人物】 シンジ、レイ、アスカ
【事件カード】 引く
【内容】 2学期の中間テストです。3日間にわたって行われます。もちろん、テストは学生の義務ですから、事件カードによって呼び出されない限り、出席しなくてはなりません。

【解決方法】 特にサイコロを振る必要はありません。

もし、事件カードによって呼び出された場合は、そちらを優先させてください。そのときは、試験は欠席となります。

【結末】 3人それぞれ反応が異なります。

シンジの場合…… 試験を受けなければ追試があるに決まっていますし、家庭訪問でも何を言われるかわかりません。試験を欠席した日、1日につきストレスが1上昇します。

アスカの場合…… 好きでもないことを無理やりやらされるのは、アスカが最も嫌うことの1つです。ですから、試験に出席した日、1日につきストレスが1上昇します。

レイの場合…… 試験ごときでストレスなど感じるはずもありません。ストレスに変化はありません。

テストに全部出席していれば、彼女はもともと頭もいいし、積極性もあるのでほめてもらえます。ストレスが1低下します。

また、シンジとアスカは家庭訪問というだけでストレスが上がります。アスカは1、シンジはストレスを2上昇させてください。

カードに関係なく起こる事件

カードに関係なく起こる事件です。事件がある日は忘れずにチェックしておいてください。

怪しき影

まず、地図の上に「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードを用意してください。

【日時】 10月8日
【場所】 民間人立ち入り禁止区域
【人物】 学校に来ていた人
【事件カード】 引かない
【内容】 学校の帰り道、NERVの正式なIDカードとは違うカードでジオフロントに侵入する人物を偶然見つけてしまいます。

【解決方法】 追いかけたい場合は、[方向感覚]のサイコロを振らなくてはなりません。放っておく場合は、特に何もする必要はなく、この日は終了します。

【結末】 [方向感覚]に成功すると、その人物が、NERV本部ではなくシャンデリアになっているビルのほうへ向かうのがわかります。

そこから先は残念なことに見失ってしまいます。

失敗すると、完全に見失ってしまいます。

注： 一応「民間人立ち入り禁止区域」の地図カードは取り除きますが、皆が行きたいと言い出したら、もう一度用意してあげてください。

悲劇、中間テスト

【日時】 10月14日～10月16日
【場所】 第3新東京市第壱中学校
【人物】 シンジ、レイ、アスカ
【事件カード】 引く
【内容】 2学期の中間テストです。3日間にわたって行われます。もちろん、テストは学生の義務ですから、事件カードによって呼び出されない限り、出席しなくてはなりません。

【解決方法】 特にサイコロを振る必要はありません。

もし、事件カードによって呼び出された場合は、そちらを優先させてください。そのときは、試験は欠席となります。

【結末】 3人それぞれ反応が異なります。

シンジの場合…… 試験を受けなければ追試があるに決まっていますし、家庭訪問でも何を言われるかわかりません。試験を欠席した日、1日につきストレスが1上昇します。

アスカの場合…… 好きでもないことを無理やりやらされるのは、アスカが最も嫌うことの1つです。ですから、試験に出席した日、1日につきストレスが1上昇します。

レイの場合…… 試験ごときでストレスなど感じるはずもありません。ストレスに変化はありません。

て全員ストレスが3低下します。

次に情報を手に入れていなかった場合です。

ミサトが[作戦指揮]に成功した場合、被害を最小限に抑えることができます。ストレスに変化はありません。

失敗すると、集光ビルにかなりの被害が出てしまいます。ストレスが3上昇します。

リツコが[観察]に成功すると、爆弾は発見されませんでしたが、犯行グループのものらしき指紋を発見します。これで犯人の割り出しができるかもしれません。ストレスを1低下させてください。

失敗すると、リツコは何も発見できませんが、同行していたマリイが犯人の指紋を発見してくれます。

「赤木博士もずいぶんお疲れのようですわね。なんでしたらわたくしがマッサージでもしてさしあげましょうか」

マリイに思い切りムカつく一言を言われてしまいます。ストレスが2上昇します。

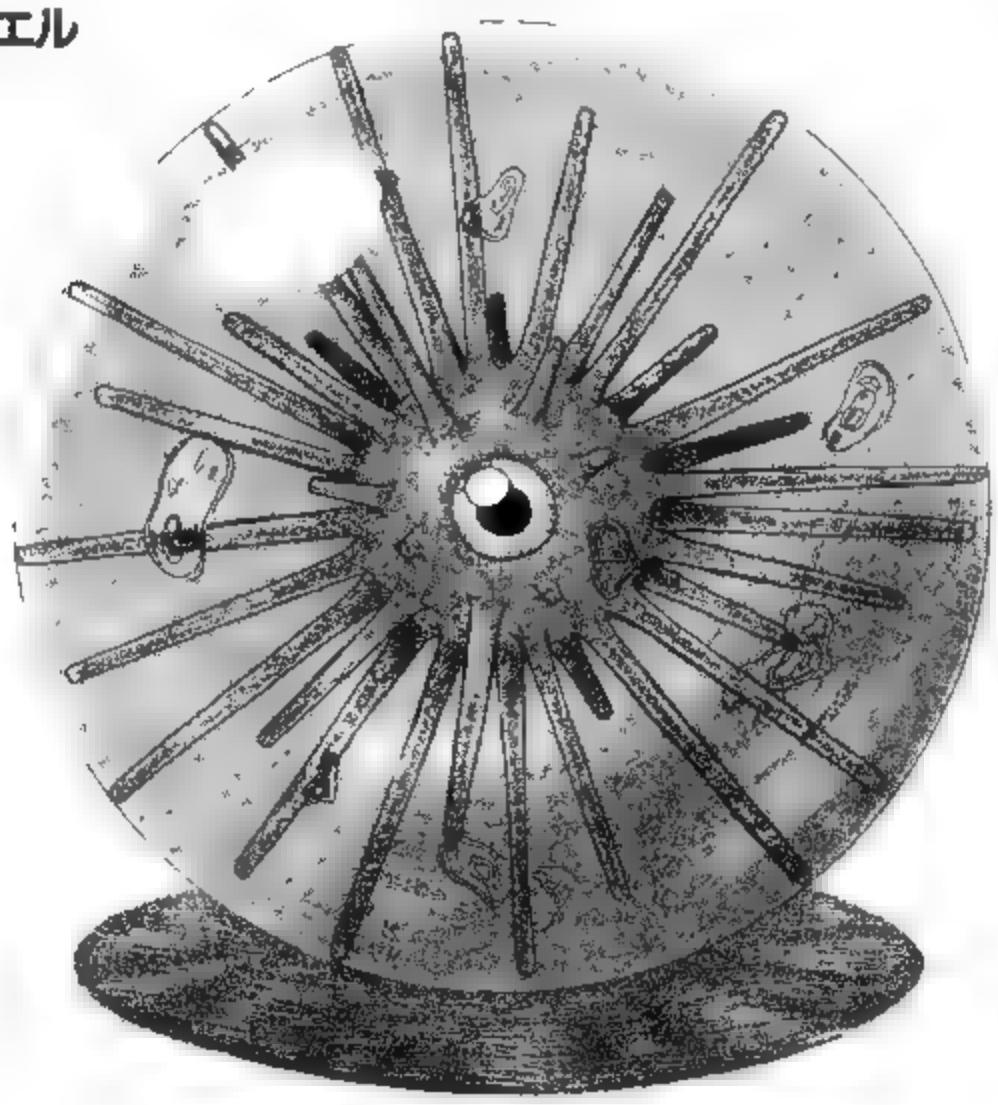
使徒覚活

【日時】 10月30日
【場所】 第二芦ノ湖／第三芦ノ湖
【人物】 全員
【事件カード】 引かない
【内容】 ついに使徒が動き始めます。

【解決方法】「使徒と特別な作戦」のところを見てください。

【結末】 最後の「結末」のところを見てください。

使徒バラキエル



今回の使徒と特別な作戦

今回は2回の戦闘があります。

1回目は戦闘ともいえない戦闘ですので、「使徒襲来！」のカードの説明に細かいところまで載っています。

ここでは2回目の戦闘について細かく紹介しましょう。

まず、今回の条件ですが、テロによる破壊のため外部電源が確保できません。ですから、マリイが作ったバッテリーを使って戦うことになります。このバッテリーは5分間もちますから、内部電源の5分間と合わせて、全部で10分間戦うことができます。

この時間内に使徒を倒してしまわなくてはなりません。

また、今回の使徒は、ATフィールドの内側に作った結界の中に酸を満たしています。ですから、まともに攻撃するとその酸を浴びることになり自分のほうが先に倒れてしまいます。

そこで、まず酸を消去する作戦を展開しなくてはなりません。

作戦は次の手順で進行します。

1．まずは使徒を落とし穴に誘い込む。
→EVA3機のうち2機が[EVA操縦]に成功すれば、落とすことができます。失敗した場合は、使徒の体当たりを受け、EVAのHPが1減少します。
成功するまでこの手順を続けなくてはなりません。

2．3機でそれぞれ作業を分担し、酸を中和します。
1機目→使徒が出てこれないように押さえ込みます。サイコロを振らなくても成功します。
2機目→使徒のATフィールドに穴を

て全員ストレスが3低下します。

次に情報を手に入れていなかった場合です。

ミサトが[作戦指揮]に成功した場合、被害を最小限に抑えることができます。ストレスに変化はありません。

失敗すると、集光ビルにかなりの被害が出てしまいます。ストレスが3上昇します。

リツコが[観察]に成功すると、爆弾は発見されませんでしたが、犯行グループのものらしき指紋を発見します。これで犯人の割り出しができるかもしれません。ストレスを1低下させてください。

失敗すると、リツコは何も発見できませんが、同行していたマリイが犯人の指紋を発見してくれます。

「赤木博士もずいぶんお疲れのようですわね。なんでしたらわたくしがマッサージでもしてさしあげましょうか」

マリイに思い切りムカつく一言を言われてしまいます。ストレスが2上昇します。

使徒覚活

【日時】 10月30日
【場所】 第二芦ノ湖／第三芦ノ湖
【人物】 全員
【事件カード】 引かない
【内容】 ついに使徒が動き始めます。

【解決方法】「使徒と特別な作戦」のところを見てください。

【結末】 最後の「結末」のところを見てください。

今回の使徒と特別な作戦

今回は2回の戦闘があります。

1回目は戦闘ともいえない戦闘ですので、「使徒襲来！」のカードの説明に細かいところまで載っています。

ここでは2回目の戦闘について細かく紹介しましょう。

まず、今回の条件ですが、テロによる破壊のため外部電源が確保できません。ですから、マリイが作ったバッテリーを使って戦うことになります。このバッテリーは5分間もちますから、内部電源の5分間と合わせて、全部で10分間戦うことができます。

この時間内に使徒を倒してしまわなくてはなりません。

また、今回の使徒は、ATフィールドの内側に作った結界の中に酸を満たしています。ですから、まともに攻撃するとその酸を浴びることになり自分のほうが先に倒れてしまいます。

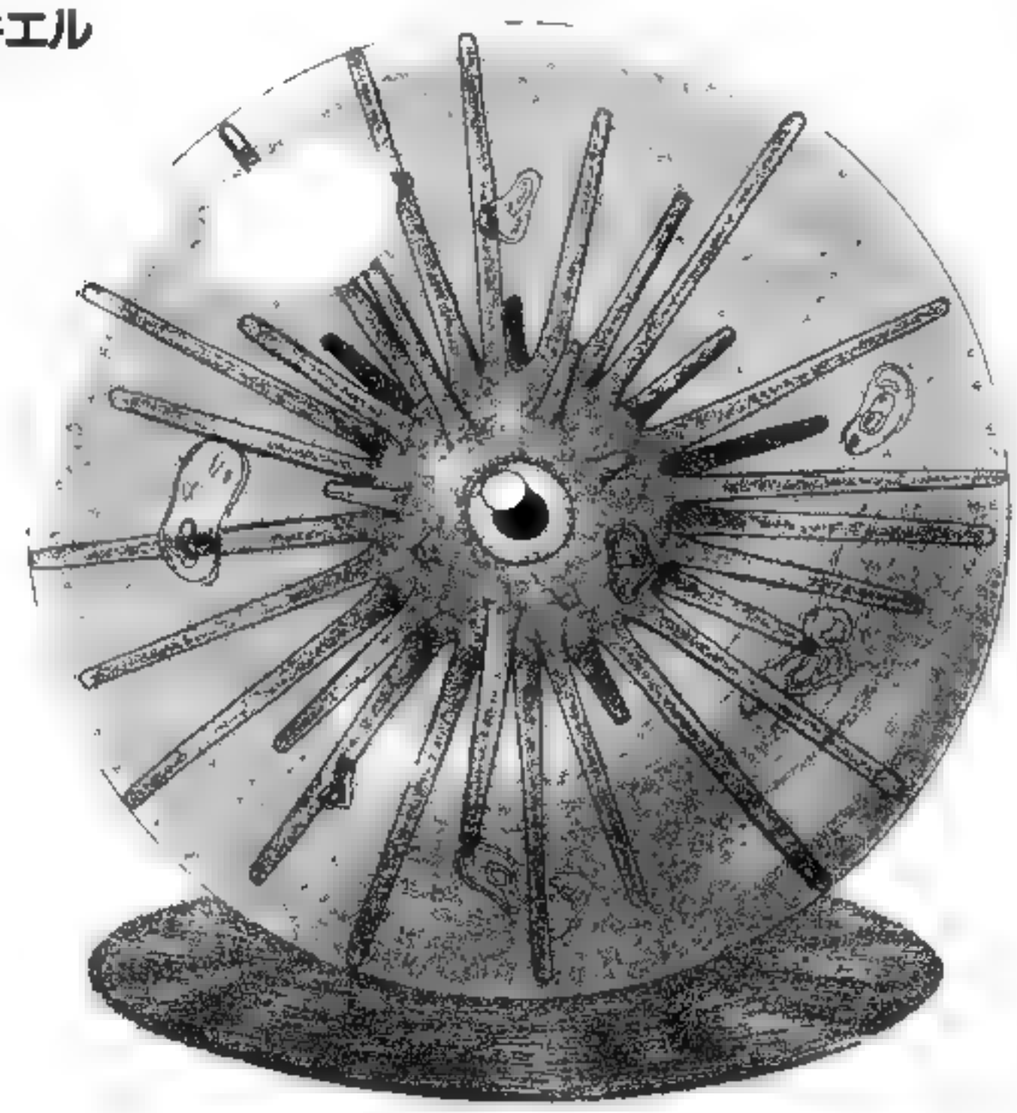
そこで、まず酸を消去する作戦を展開しなくてはなりません。

作戦は次の手順で進行します。

1．まずは使徒を落とし穴に誘い込む。
→EVA3機のうち2機が[EVA操縦]に成功すれば、落とすことができます。失敗した場合は、使徒の体当たりを受け、EVAのHPが1減少します。
成功するまでこの手順を続けなくてはなりません。

2．3機でそれぞれ作業を分担し、酸を中和します。
1機目→使徒が出てこれないように押さえ込みます。サイコロを振らなくても成功します。
2機目→使徒のATフィールドに穴を

使徒バラキエル



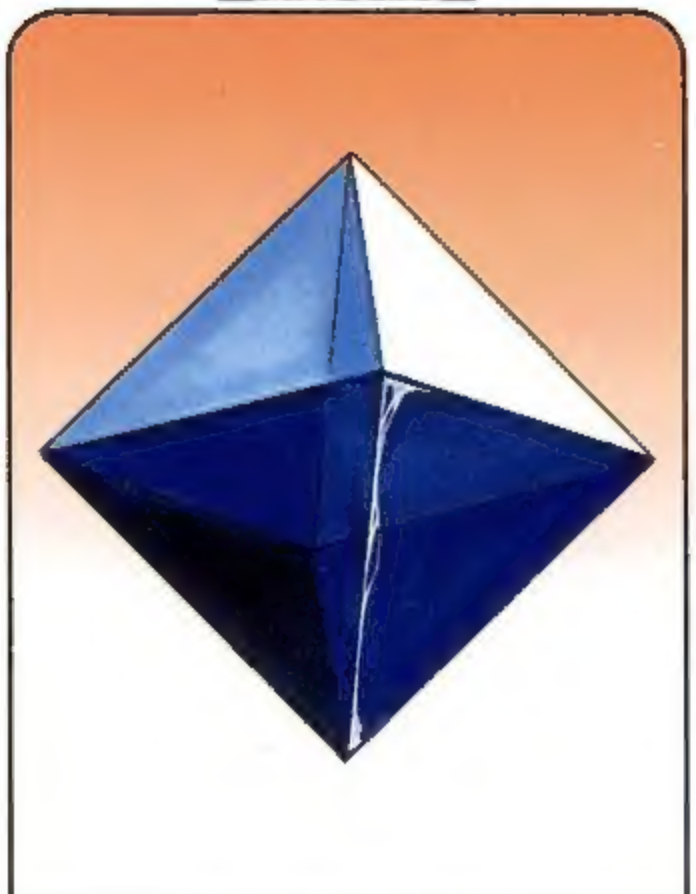
■ANGELS■

ZACHIEL

■ANGELS■

SHAMSHEL

■ANGELS■



RAMIEL

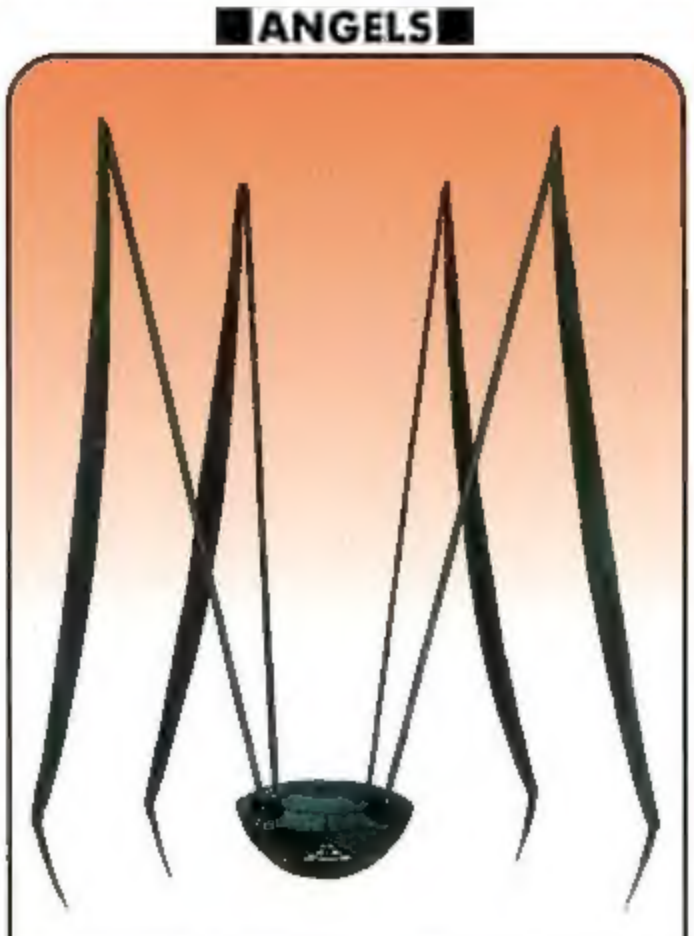
■ANGELS■

GAGIEL

■ANGELS■

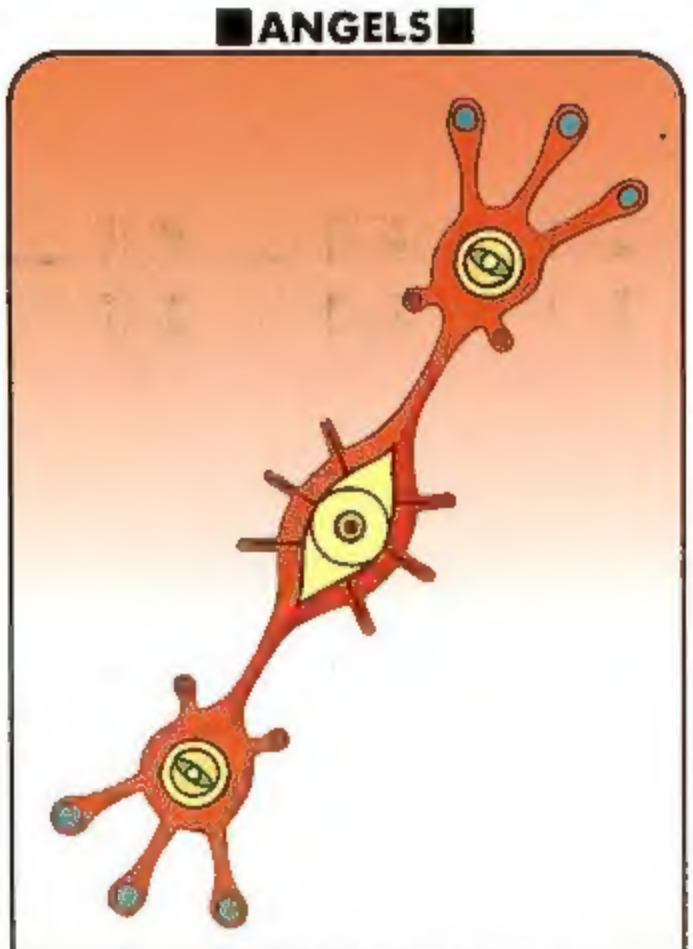
ISRAFEL

■ANGELS■



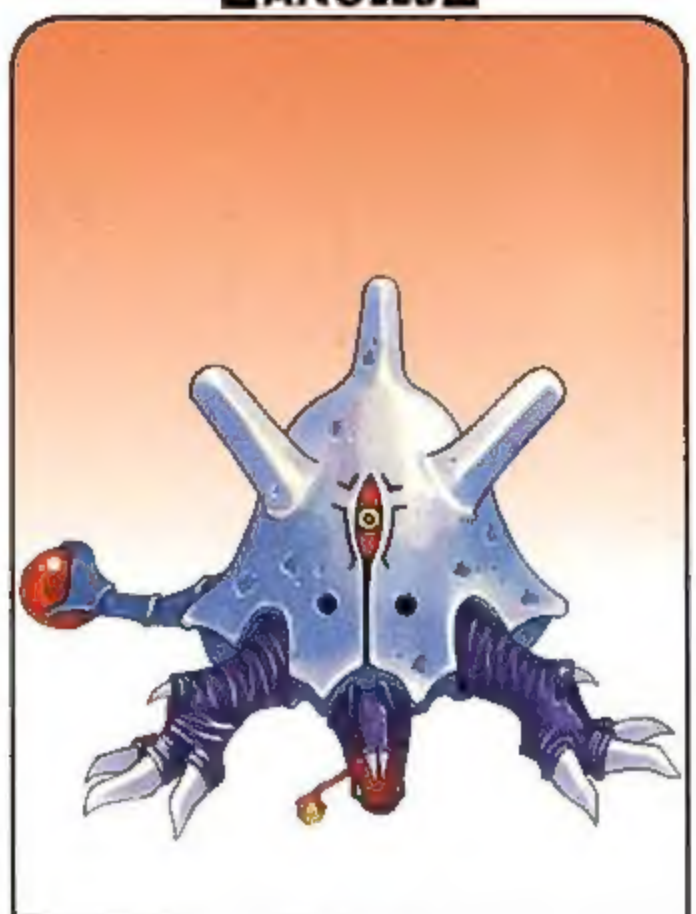
MATRIEL

■ANGELS■



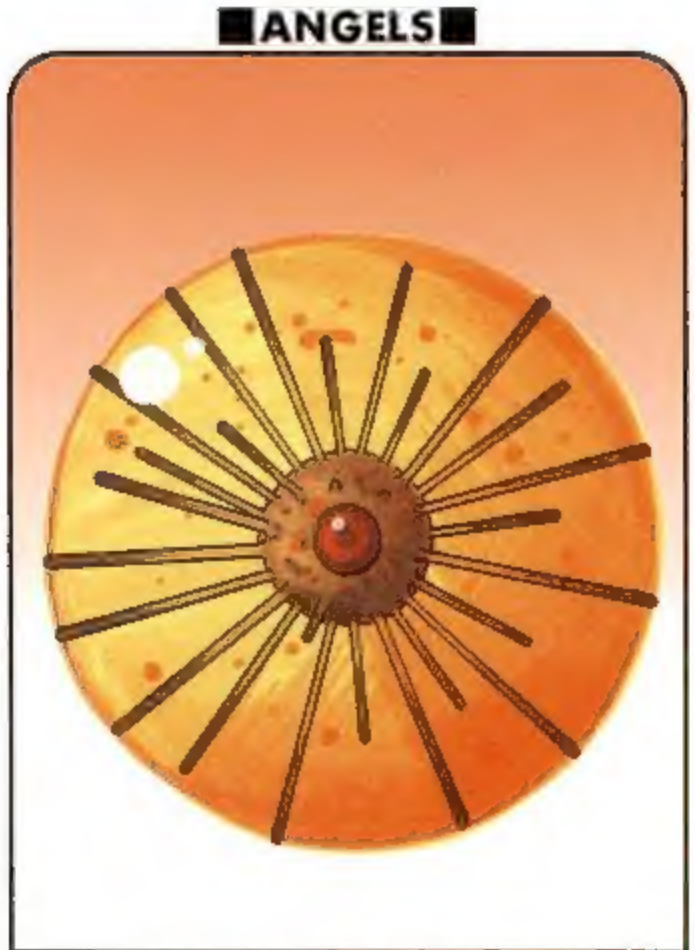
SAHAQUIEL

■ANGELS■



IBLIS

■ANGELS■



BARAQIJAL

一撃必殺！

一気にHPがゼロに

BATTLE

EVA／頭部破壊！　戦闘不能
使徒／ s^2 機関直撃！
爆発せず、サンプルとして回収可能

損害軽微

ダメージなし

BATTLE

損害軽微

ダメージなし

BATTLE

出現!碇ゲンドウ!①

EVENT

出現!碇ゲンドウ!②

EVENT

加持登場!①

EVENT

加持登場!②

EVENT

国連監査委員の査察

EVENT

学校行事

EVENT

EVAハーモニクステスト

EVENT

EVAハーモニクステスト

EVENT

EVA屋外演習

EVENT

スペシャル①

EVENT

スペシャル②

EVENT

スペシャル③

EVENT

スペシャル④

EVENT

スペシャル⑤

EVENT

スペシャル⑥

EVENT

スペシャル⑦

EVENT

スペシャル⑧

EVENT

平穏な1日

EVENT

平穏な1日

EVENT

平穏な1日

EVENT

使徒襲来!

EVENT

UTILITY 励ましの一言

自分以外の人が、サイコロで偶数を出してしまったときにこのカードを使うことができます。
これを使った人が、代わりにもう1回サイコロを振ってあげることができます。
ただし、地図上の同じ場所にいる人以外には、このカードを使うことはできません。

UTILITY 励ましの一言

自分以外の人が、サイコロで偶数を出してしまったときにこのカードを使うことができます。
これを使った人が、代わりにもう1回サイコロを振ってあげることができます。
ただし、地図上の同じ場所にいる人以外には、このカードを使うことはできません。

UTILITY 励ましの一言

自分以外の人が、サイコロで偶数を出してしまったときにこのカードを使うことができます。
これを使った人が、代わりにもう1回サイコロを振ってあげることができます。
ただし、地図上の同じ場所にいる人以外には、このカードを使うことはできません。